

JIPPO

NO 19/78

Myyntiaika 28.9.-25.10.

Hinta 6.95



Jipon
kolmiosaisen
salapoliisisarjan
jippo n:o 2

Lisäjippona
pilaileva
SANATASKU

Nyt saat
salapoliisin
salaisen asean:

Sormenjälkijauheet



SALAPOLIISIN SORMENJÄLKI- JAUHEET

Edellisessä numerossa alkanut poliisikoulu jatkuu. Tällä kerralla kerromme sinulle sormenjäljistä ja niiden talteenotosta. Opit taidon jolla voit leikkiä monta jännää juttua ja saattaapa taidosta olla joskus todellista hyötyäkin. Jippona sait kaksi pussia, jotka sisältävät mustaa ja valkoista sormenjälkijauhetta. Suurennuslasilla voit tutkia tarkemmin esiin loihtimiasi sormenjälkiä.

ÄLÄ AVAA jauhepusseja ennen kuin olet lukenut niiden käyttöohjeet ja niksit näiltä sivuilta. Hanki itsellesi kaksi pientä kannellista purkkia, joissa voit säilyttää jauheita. Valkoinen jauhe on talkkia ja musta nokimustaa – molemmat ovat vaarattomia. Käytä jauheita säästeliäästi ja kerää ne aina käytön jälkeen takaisin säilytyspurkkeihin.

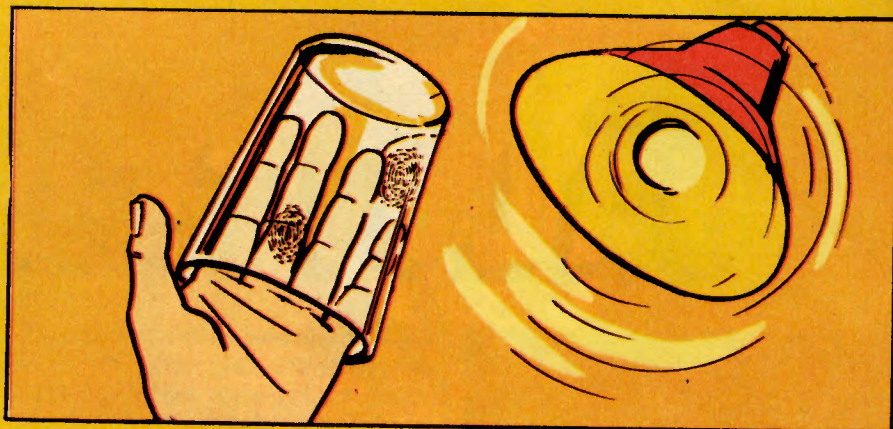


Näin käytät jippoasi



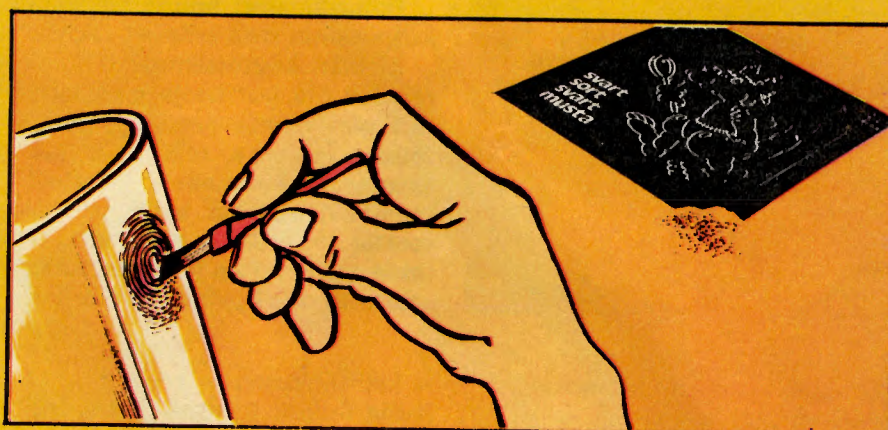
Käytä valkoista jauhetta, kun sormenjäljet ovat tummassa esineessä ja mustaa, kun tutkittava esine on vaalea.

Tartu tutkittavaan esineeseen niin, ettet tuhri siinä mahdollisesti olevia sormenjälkiä. Kääntelee esinettä kunnes löydät sormenjäljen. Jälkien haku onnistuu parhaiten kirkkaan lampun tai ikkunan äärellä.



Ota siveltimen kärkeen hieman jauhetta ja pyyhi löytämäsi sormenjälkeä kevyesti. Jauhe tarttuu sormenjäljen kuvioihin, jotka tämän jälkeen erottuvat selvänä. Siveltimen sijasta voit käyttää myös pehmeätä pumpulitolloa.

Pyyhi jälkeä mahdollisimman kevyesti — jos hankaat voimalla, niin jälki saattaa vaurioitua.

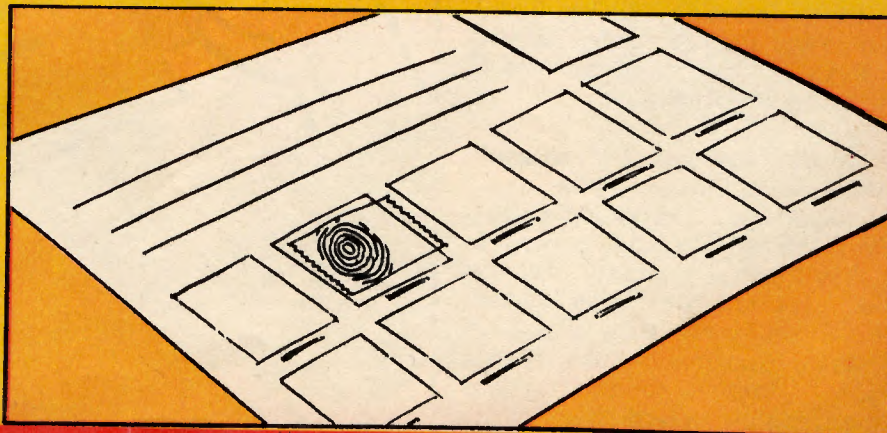


Selvä, jauheella näkyviin saatu jälki otetaan talteen teipin avulla. Tarvitset pätäkän kirkasta läpinäkyvää teippiä, jonka kiinnität painaen jäljen päälle. Kun teippi tämän jälkeen irrotetaan, niin sormenjälki seuraa sen mukana. Kiinnitä teippipala lopuksi tutkimuskorttiisi ja jälki on turvallisesti tallessa. Tutkimuskortiston keräämisestä voit lukea sivulta 5.



Kun käytät valkoista jauhetta, niin teippi on kiinnitettävä ensin tummaan papepripalaan ja vasta sitten tutkimuskorttiin, jotta vaalea jälki jäisi näkyviin.

Äkkiä katsoen kaikki sormenjäljet ovat lähes saman näköisiä. Suurennuslasilla löydät kuitenkin jokaisesta jäljestä omat selvät tunnuspiirteet, joiden avulla voit ryhtyä tutkimaan kenelle jälki kuuluu. (Sormenjälkiluokituksesta kerrotaan tarkemmin sivulla 7).



JÄLJITELLEN



Olet edellisessä jaksossa oppinut jotakin varjostamisen ja kuulusteleminen vaikeista taidoista. Tarpeellisia taitoja dekkarille – tietysti. Mutta nämä taidot eivät tietenkään riitä. Jotta voitaisiin yleensä varjostaa tai kuulustella, täytyy ensin löytyä joku, jota voitaisiin epäillä syylliseksi.

Poliisilla ovat apuna paitsi laajat kortistot myös vanha tuntuma rikospireihin sekä erilaiset tekniset sekä kemialliset tutkimusvälineistöt.

Meidän käytössämme ei leikkimielisten salapoliisijuttujemme ratkoimisessa ole kortistoja eikä laboratorioitakaan. Mutta käytössämme on nyt pari pientä pussia, joiden sisältönä on yksinkertaisesti valkeaa ja mustaa jauhetta, talkkia ja nokimustaa. Niiden avulla voit hakea esiin sormenjälkiä samalla periaatteella kuin itse poliisi toimii. Heidän sormenjälkijauheensa tosin sisältävät ferrioksidia, lyijyvalkoista, argenteraattia tai erilaisia magneettijauheita. Poliisilla on käytössään monenlaisia erityyppisiä jauheita, koskapa pinnat, joista sormenjälkiä etsitään, saattavat olla hyvinkin erilaisia väreiltään ja laadultaan.

Mistä jälkiä kannattaa hakea!

Yleisesti ottaen voidaan sanoa, että jälki jää jokaiseen paikkaan, jota ihmisen sormi koskettaa. On kuitenkin pintoja, joista niitä ei saada talteen. Voit esimerkiksi kuvitella penslaavasi jälkeä karvalankamatosta – siinä se on, mutta pois et saa. Sen sijaan esillehaku onnistuu useimmista kiiltävistä ja tasaisista pinnoista. Tummilta pinnoilta sivelet jäljen esiin valkealla jauheella, vastaavasti vaaleilta pinnoilta tummalla jauheella.

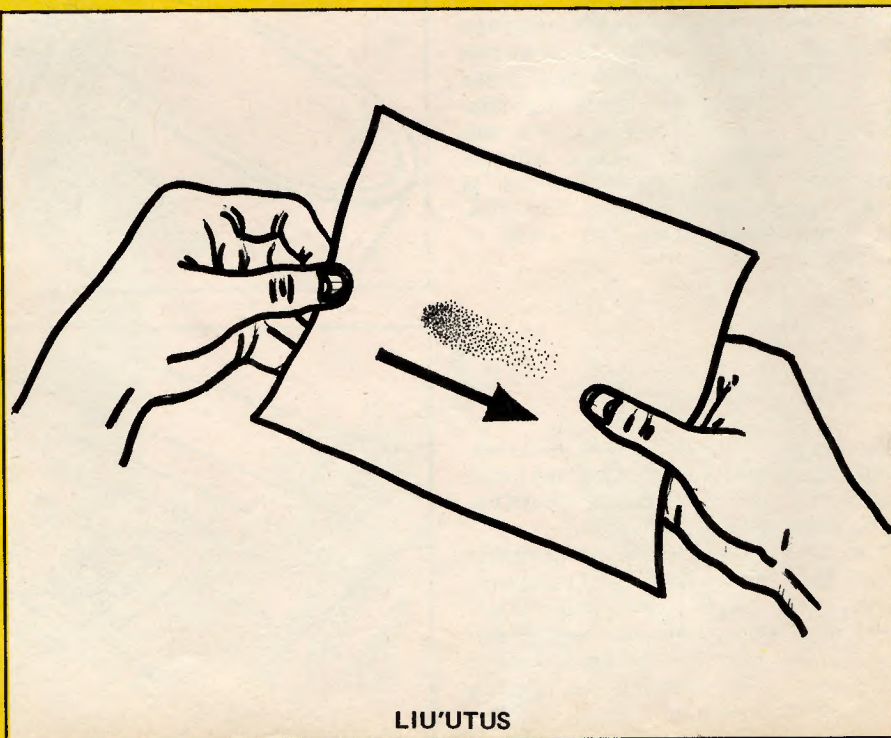
Jälkiä kannattaa hakea sieltä, missä epäilty on käsitellyt tavaroita, mutta muut eivät. Ei kannata tuhlaa aikaa jälkien esillehakuun, jos rikospaikalla on liikunut satoja ihmisiä. Usein, huvittavaa kyllä, rosvon hikiset kädet jättävät parhaat jäljet.

Näin otamme kiinni ”varkaan”, joka on käsitellyt papereita. Paina sormenjälkesi keskelle paperia: tavallinen valkoinen paperiarki käy hyvin. Painele sormella kevyesti, mutta kuitenkin sen verran, että sormi hieman litistyy paperin pintaan. Ripottele mustaa jauhetta paperin toiseen reunaan. Toimi kuvasarjan mukaisesti näin:

- kallista paperia sen verran, että jauhe liukuu toiseen laitaan (mitä karkeampi paperi, sitä jyrkempi kulma),
- jos jälki ei näy, liu’uta jauhetta edestakaisin niin kauan, kunnes se tulee näkyviin,

- karista jauhe takaisin pussiin tai purkkiin,
- liimaa teippi esille saamasi sormenjäljen päälle. Siellä se on ja pysyy.

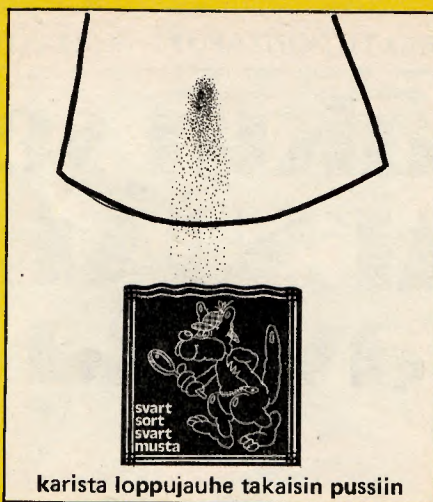
Nyt sinulla on vertailukelpoinen jälki.



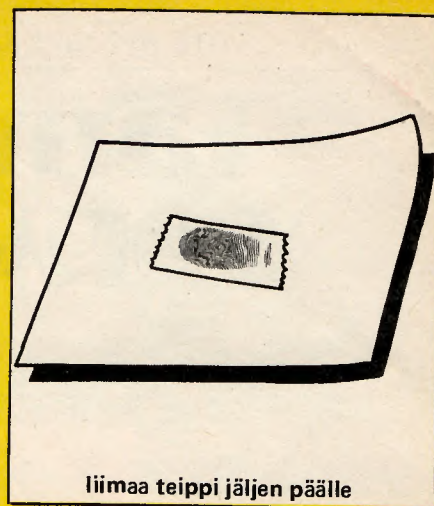
Näin otamme kiinni "varkaan", joka on käsitelty muita pintoja

Sormenjälkien hakemista muista pinnoista voit harjoitella vaikkapa juomalasilla. Ota lasista kiinni ikäänkuin joisit siitä. Näin sormenjäljesi tarttuvat lasiin. Lasin lisäksi tarvitset jonkinlaisen pensselin. Et-sivät käyttävät yleensä kalliita kamelinkarvapensseleitä, mutta varovasti käytettynä tavallinen vesiväripensselikin käy mainiosti.

Aloita penslaaminen ottamalla hieman jauhetta pensseliin. EI LIILAKAA — liika jauhe tukkii jäljen. EI LIIAN VÄHÄN — jäljessä oleva rasva lähtee tällöin pois kuin luidalla lakaisten. Tämän jälkeen sivelet jälkeä reunasta alkaen varovasti. Dekkarin kultainen sääntö: viisikymmentä ensimmäistä vetoa ohi, ja vasta kun käsi on tottunut varovaan liikkeeseen, sivelet itse jälkeä. Ja sieltähän jälki tulee kauniisti näkyviin, jos olet menetellyt oikein. Tämäkin onnistuu vain harjoittelemalla.



karista loppujauhe takaisin pussiin



liimaa teippi jäljen päälle

Nyt jälki on tullut näkyviin!

Ota taas pätkä teippiä, jonka panet jäljen päälle.

MUTTA, jos jälki olisi jonkun muun kuin omasi, lähtisitkö lasi kädessä kadulle katsomaan kenen käteen jäljet sopivat? Talteenotetut jäljet poliisi tallentaa kortistoon varten valkealle paperiarkille.

Tähän paperiarkkiin kirjoitetaan löytöpaikka sekä muut tarpeelliset tiedot.

Tee siis sinäkin näin. Irroita teippi lasista varovasti ja liimaa se valkoiselle paperille. Arkin ylälaitaan kirjoitat: "MINUN SORMENJÄLKENI 28. 9. 1978".

TUNNISTA TUTTUSI

Jotta et jippolisi pelkästään omilla sormenjäljilläsi, voisit ryhtyä keräämään sormenjälkikortistoa kaikista kavereista. Sinullahan tulee olla kohde, johon voit verrata esille hakemaasi jälkeä.

Kun kortistosi on valmis, voit toveripiirissäsi järjestää muunnelman vanhasta kunnon rosvo ja pollari-leikistä.

SORMENJÄLKIKORTISTON voit valmistaa vaikka näin:

— kirjoita tavallisen, valkoisen paperi-

arkin ylälaitaan rekisteröitävän henkilön (ystäväsi) nimi,

— jaa loput arkista kahteen viiden ruudun riviin,

— kirjoita ruutujen ylälaitaan sormien nimet järjestyksessä: peukalo, etusormi jne.

Jäljennä mallin mukaisesti tarvittava määrä kortteja sormenjälkikortistosi varten.

ITSE REKISTERIJÄLJEN saat ruutuun joko omien jippojauheites tai sie-

nen ja mustan vesivärin avulla. Kaada mustaa vesiväriä sieneen, kierrä sitten sormea sienen pinnassa ja paina sormesi tutkimuskortin ruutuun, peukalo peukaloruutuun, nimetön nimettömän ruutuun... Toista koe niin monta kertaa, että jälki on varmasti selvä. Ole tarkkana, että oikea jälki tulee oikeaan ruutuun.

Näin voit kerätä oman kortistosi, johon otat ystäväsi sormenjäljet tarkkaan talteen.

Tämän jälkeen voitkin ystäväsi kanssa ryhtyä leikkimään "rosvoa ja pollaria". Toveripiiristä yksi valitaan dekkariksi, joku saa taas tyytyä rosvon osaan. Rosvo, jonka nimeä ei kerrota dekkariksi valitulle, käy toisessa huoneessa koskettelemassa esimerkiksi pöydällä olevia esineitä. Dekkari yrittää hakea jäljet esiin jippojauheittensa avulla. Viimein kortistoon tarkoin tutkien hän saa selville kuka kavereista oli huoneessa kävijä. Huomaatte, että jäljittäjän on oltava tarkka ja tunnollinen, jotta ei tapahtuisi "vääriä pidätyksiä". Leikin päätteeksi kukin vielä pyyhkii pois sormenjälkensä koskettelemistaan ja penslaamistaan esineistä. Näin säästetään muita perheenjäseniä siivoamisen vaivoilta.

SEURAAVASSA JIPOSSA:

opi kokoamaan palapeliä: silmät, nenä, suu, tuttujesi tunnusomaisimmat piirteet pistät paikalleen uuden jipposi, **TUNNISTAMISTAULUN** avulla.

TUTKIMUSKORTTI

NIMI

KUVA

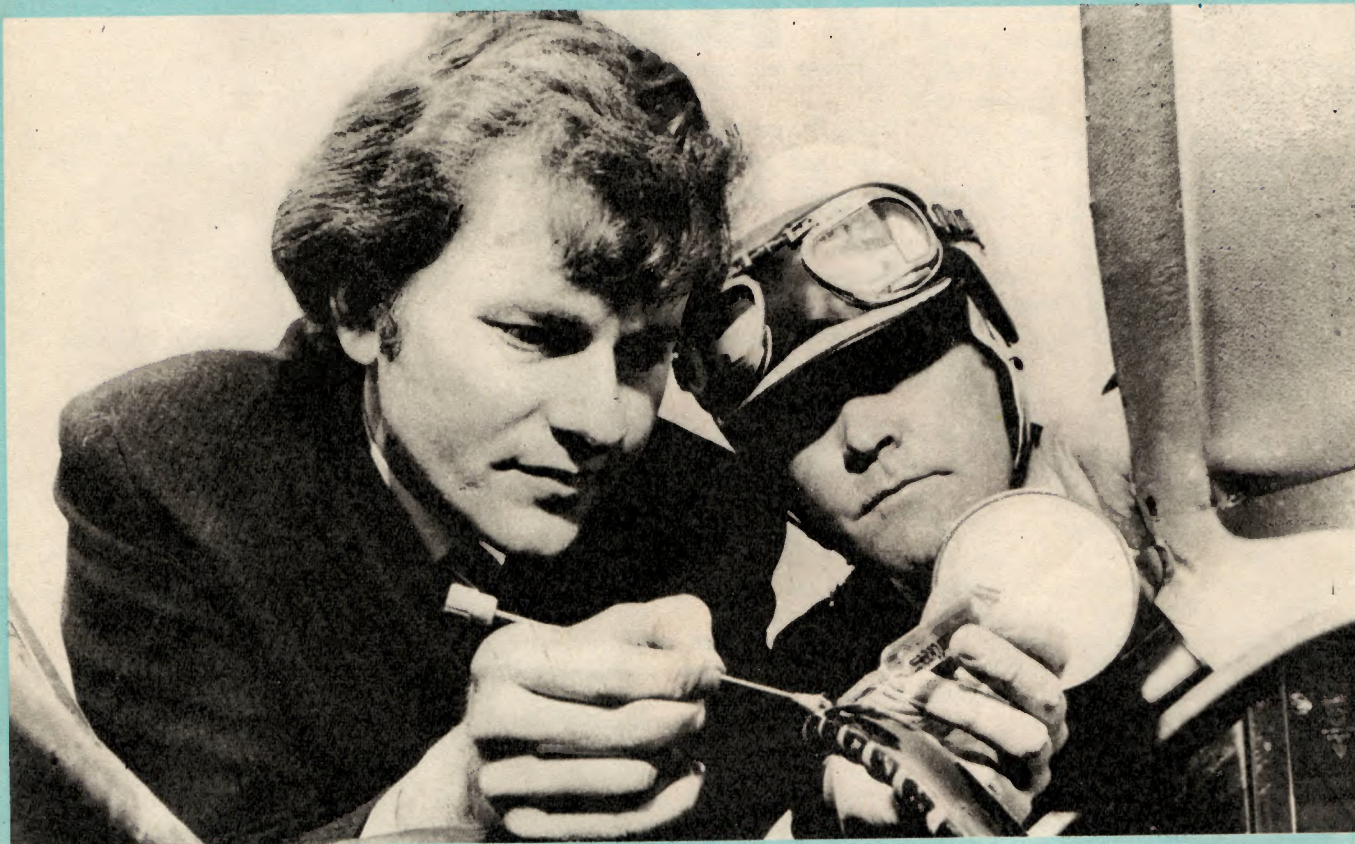
OIKEA

peukalo	etusormi	keskisormi	nimetön	pikkusormi
---------	----------	------------	---------	------------

VASEN

peukalo	etusormi	keskisormi	nimetön	pikkusormi
---------	----------	------------	---------	------------

Tämäkin selvisi SORMENJÄLKIE avulla

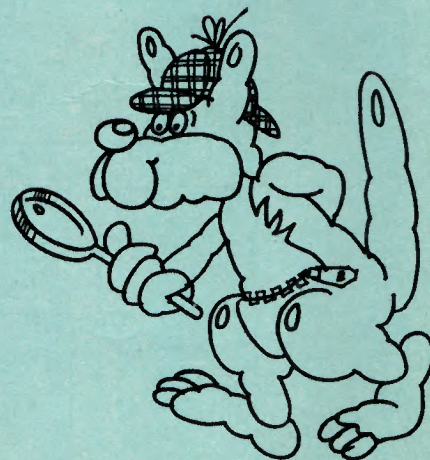


"Eerikinkadulta oli löytynyt varastettu auto. Paikalle kutsuttiin etsivä pensseleineen ja muine tutkimusvälineineen. Auton luona seiso sen omistaja keskustellen poliisin kanssa. Muutamia sivullisia oli kerääntynyt heidän ympärilleen seuraamaan uteliaana tapauksen selvittelyä.

Omistaja oli jo ehtinyt penkoa autonsa mullin mallin, ja pilannut näin parhaat sormenjälkien haku-paikat. Harmistunut etsivä istuutui sisälle autoon ja mietti ankarasti mistä vielä voisi jäljen löytää. 'Mitä tekee autovaras istuutuessaan autoon?' Äkkiä etsivä havahtui mietteistään — varas varmaankin kääntää auton peruutuspeilin itselleen sopivaan asentoon nähdäkseen paremmin takaa mahdollises-

ti seuraavat poliisiautot. Jälki voisi olla peilin takana, mutta sieltä sitä on vaikea tallentaa. Tähänkin pulmaan löytyi ratkaisu. Etsivä irroitti peilin. Hetken työskenneltyään sutineen ja jauheineen, hän sai peilin takaa esiin neljä selvääkin selvempää sormenjälkeä.

Etsivällä sattui vielä olemaan mukanaan muutamia päiviä sitten etsintäkuulutettujen vankikarkureiden sormenjälkikortit. Hän vertaili löytämiään sormenjälkiä näihin ja löysi kuin löysikin vastaavat jäljet toisesta kortista. Hän oli osunut epäilyksissään oikeaan. Auton omistaja hämmästelee vieläkin miten juttu saatettiin selvittää kolmessa minuutissa ja viidellä pensselin vedolla."



Sormenjäljet ovat LAHJOMATTOMIA

Poliisilla on myös omat kortistonsa, joihin on tallennettu satojatu-
hansia jälkiä. Mihin näitä jälkiä
voidaan käyttää rikosten selvittä-
misen lisäksi?

Muun muassa lento-onnetto-
muuksissa kuolee joskus satoja ih-
misiä, joiden henkilöllisyyden to-
teamiseen näitä jälkiä voidaan
käyttää. Myös hukkuneita ja auto-
kolareitten uhreja löytyy usein il-
man mitään tietoa vainajan henki-
öllisyydestä. Tällöin ovat sormen-
jäljet usein ainoa nopea ja varma
keino saada selville kuka henkilö
on kysymyksessä.

Poliisin työ on usein muutakin
kuin rosvojen kiinniottoa.

Tarkistelkaamme vielä vähän lä-
hemmin näitä ihmeellisiä totuuden
tunnistajia – sormenjälkiä!

Nosta sormet eteesi. Havaitset
niissä kapeita kiemurtelevia uria,
jotka muodostavat erilaisia kuvioi-
ta. Nämä kuviot eivät ole edes
identtisillä kaksoilla samanlaiset.
Maailmassa ei vielä ole löydetty
kahta henkilöä, joiden sormenpäät
olisivat täsmälleen samankaltaiset.
Jäljessä olevat mutkat, itse linjojen
katkokset, hikihuokokset sekä ry-
pyt muodostavat täysin yksilöllis-
en kokonaisuuden. Voit siis täy-
dellä syyllä väittää, että sinulla on
jotakin, mitä kenelläkään muulla
ei ole!

Kuitenkin voidaan havaita myös
joitakin säännönmukaisuuksia.

Suurin osa jäljistä voidaan luoki-
tella joko oikealle tai vasemmal-
le avautuvaksi silmukaksi (kuvat 1
ja 2). Yleisiä kuvioita ovat myös
ympyrä, ellipsi ja spiraali (kuvat
3, 4, 5). Poliisin luokituksissa
käytetään eräässä järjestelmässä
kymmentä peruskuviota, jotka
edelleen jaetaan alalajeihin.

Poliisijärjestöt käyttävät useita
eri tapoja luokitella jälkiä. Muuta-
mia näistä järjestelmistä on sovel-
lettu jopa tietokoneelle. Tulevai-
suudessa etsivä ehkä näyttää tieto-
koneelle jälkeä ja kone hetken rä-
misteltyään kertoo kenen sormi
on käynyt pankin kassakaapin
kahvassa sulkemisajan jälkeen.
Toistaiseksi tätäkin työtä tekee ih-
minen suurennuslasin kera.



1. silmukka
oikealle



2. silmukka
vasemmalle



3. ympyrä

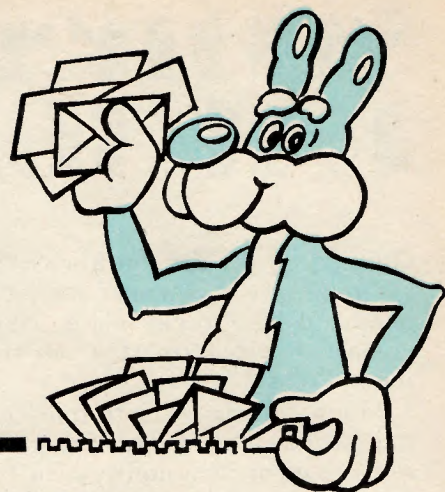


4. ellipsi



5. spiraali

Jippo Kengurun PUSSIPOSTI



Räts! Kahdesti kuukaudessa Jippo Kengurun pulleasta mahapussista pulpahtaa sinulle ikioma uusi Jippo. Se on postia sinulle päin.

● Mutta kas, tuo Jippo Kenguru keksikin, että myös hänen on saatava hyvää mahan täydeltä. Ja avasi oman yksityisen pussipostin, jonne nyt SINÄ voit lähettää keksimäsi mainion kaskun, kivan kertomuksen, piirtämäsi vitsin (joka valitettavasti voidaan julkaista vain mustavalkoisena) tai muuta mukavaa. Tule siis mukaan keräämään pussiposti pullolleen jippomaisia juttuja. Lähetä juttusi Jippo Kengurulle osoitteella:

JIPPO
PI 116

00101 Helsinki 10

(Ehän unohda merkitä nimeäsi ja osoitettasi kirjeeseesi!)

● Pussipostin kautta löydät itsellesi myös kivan kirjeenvaihtotoverin. Pojan tai tytön, joka harrastaa samoja asioita kuin sinäkin. Täytä kiireesti Jippokaveri-kupongi ja lähetä se pussipostiin osoitteella:

JIPPOKAVERI

PI 116

00101 Helsinki 10

Julkaisemme ilmoituksesi aivan ilmaiseksi ja saapumisjärjestyksessä.

TERVEISET JIPPOILJOILLE!

Minun nimeni on Pasi ja lähetän terveisiä kaikille jippoilijoille täältä Pukaralta. Meillä on kotona kissa, koira ja kani ja ne ovat mukavia hoitaa.

Oma huoleni on seuraavanlainen: Kysymys: Miksi laiskiainen riippuu pää alaspäin puussa?

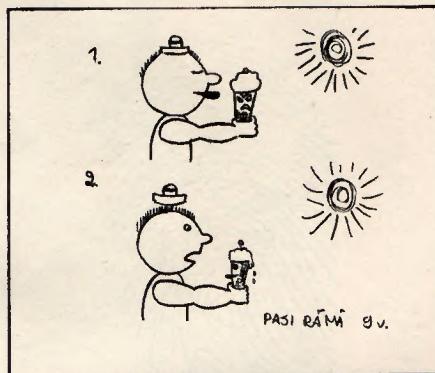
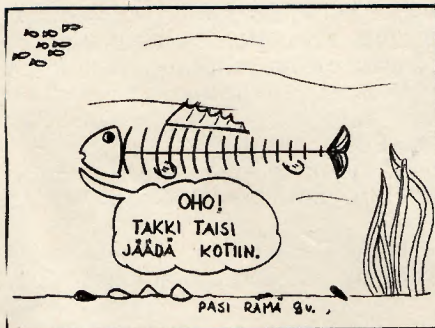
Vastaus: Eihän se ylöspäinkään voi riippua.

Hei vaan!

Pasi Hytönen
44300 Konnevesi

Pasi Rämä, 9 v, on lähettänyt minulle kolme hauskaa piirrosvitsiä. Hi, hi, hi! Kiitos, Pasi.

Jippo Kenguru



**MUISTA: JIPPO KENGURU
ODOTTAA KIRJETTÄSI!
MITÄ MIELTÄ OLET
ESIMERKIKSI
PIKKULINNUISTA?
KIRJOITA JA KERRO!
(PS: Jipossa n:o 21
on paljon lintuasiasa)**

Hei JIPPO kenguru!

Kirjoitin sinulle pääasiassa onnitellakseeni sinua mainioiden jippojen keksimisestä ja hauskoista lisäjipoista. Samalla päätin sekoittaa sinne Jipon postivuorin hauskan eläinhuulen. JOS haluat tietää kuinka monet aivot kilpikonnalla on, niin tee sille kymmenen kysymystä ja laske kuinka moneen se osasi vastata.

Tomi Luukkonen
Pormestarinkatu 4 J 89
20750 TURKU 75

Minulla on 5 kissaa. Ne ovat kivoja. Ne tykkäävät Jiposta.

Ne ovat kovia leikkimään.

Kaikkihan tietävät, että kissat näkevät toki hyvin pimeässä. Tiedätkö minkä kissan silmä ei näe pimeässä?

Vastaus: polkupyörän kissan silmä.

Jippojaasen Jyrki Linnankivi 9 v.

Parolantie 62 B
13600 Hämeenlinna 60

JIPPO ON PARAS

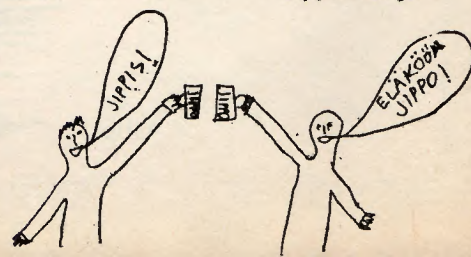
Jipossa on jippo, lisäjippo, sarjakuvia ja muuta kivaa. Jos Jipolla olisi muoviset lehtikotelot niin kuin Aku Ankalla, niitä olisi kiva tilata. Jokaisella Jipon vuosikerralla voisi olla oma kotelo ja kannessa vaikka Jippo Kengurun kuva. Se olisi hyvä!

Tommi Kantanen
Kouvola

Se olisi hyvä! Kiitos Tommille hyvästä vihjeestä. Rupean heti suunnittelemaan sellaisia koteleita.

Kiitti myös kivasta kuvasta, jossa veljesi Ollin kanssa kilautatte yhteen maitomukejanne. Maito on minunkin mielestäni jippomaisen hyvää juotavaa.

Jippo Kenguru



Jippokaveri

● Haluan kirjeenvaihtoon 14 ikäisen tytön kanssa. Harrastan liikuntaa (juoksua ym.) kitaransoittoa, lukemista. Aarno Törmänen. Kanahaukantie 4 B 34, 90250 Oulu 25.

● Haluan kirjeenvaihtoon 13 ikäisen pojan kanssa. Harrastan pyöräilyä, pesistä. Sinikka Seittenranta. Miekkatie 16, 01700 Vantaa 70.

● Haluan kirjeenvaihtoon 12 ikäisen tytön kanssa. Harrastan ratsastusta ja liikuntaa. Kari Palojärvi. 98610 Mälävaara.

● Haluan kirjeenvaihtoon 10–11 ikäisen pojan/tytön kanssa. Harrastan jalkapalloa, pyöräilyä ja lukemista. Kimmo Busk. Paarolankatu 11 B 14, 30420 Forssa 42.

● Haluan kirjeenvaihtoon 13–14 ikäisen pojan tai tytön kanssa. Harrastan lukemista, uimista, musiikin kuuntelua ja pidän eläimistä. Eija Palaenius. 71760 Ahkionlahti.

● Haluan kirjeenvaihtoon 13–14 ikäisen pojan tai tytön kanssa. Harrastan hevosia, koiria, musaa, lukemista ja ulkoilua. Minna Repo (12 v.). Kasarila, Siilinjärvi 71800.

● Haluan kirjeenvaihtoon 10–12 ikäisen pojan tai tytön kanssa. Harrastan musaa ja lukemista (en kylläkään läksyjen). Maarit Salo. Sorila, 33680 Tampere 68.

● Haluan kirjeenvaihtoon 12–13 ikäisen pojan kanssa. Harrastan partiota. Ari Frang. Hiuknummentie 34 E 3, 26660 Rauma 66.

● Haluan kirjeenvaihtoon 11–12 ikäisen pojan/tytön kanssa. Harrastan urheilua, lukemista, postimerkkien keräilyä sekä hiukan kaikkea mitä luontoon kuuluu. Ossi Lemström. 12920 Topeno.

● Haluan kirjeenvaihtoon 12–14 ikäisen pojan tai tytön kanssa. Harrastan partiota ja postimerkkeilyä. Heli Vehma. Yhdistie, 47200 Elimäki.

● Haluan kirjeenvaihtoon 10–12 ikäisen tytön kanssa. Harrastan musiikkia, liikuntaa ja pidän erikoisesti eläimistä. Olen Ily. Leila Tienhaara. Pii-Massat PPA, 1, 86800 Pyhäsalmi.

● Haluan kirjeenvaihtoon 7–10 ikäisen tytön kanssa. Harrastan hiihtämistä, juoksua, pyöräilyä, lukemista ja olen eläinrakas. Harrastan myös kiitokuvien keräystä. Hiltunen Jaana. Lamminkaava PL A 724, 97815 Pernu.

● Haluan kirjeenvaihtoon 11 ikäisen tytön kanssa. Harrastan ratsastusta, uintia ja piirtämistä. Eija Laakkonen. Haapalahti.

● Haluan kirjeenvaihtoon 10–12 ikäisen pojan/tytön kanssa. Harrastan lukemista ja liikuntaa. Helge Pekkanen, Havisevan Koulu, 36120 Suinula.

● Haluan kirjeenvaihtoon 12–14 ikäisen pojan/tytön kanssa. Harrastan pesäpalloa ja uintia. Heini Romo. Hepojärvi, Haukivuori.

● Haluan kirjeenvaihtoon 10–12 ikäisen pojan kanssa. Harrastan uintia ja muuta mukavaa. Petri Timperi, 49480 Summa.

● Haluan kirjeenvaihtoon 10–12 ikäisen tytön kanssa. Harrastan jalkapalloa, pianon soittoa ja lukemista. Outi Salonen. Pilkkasiipikuja 20, 23520 Uusikaupunki 2.

● Haluan kirjeenvaihtoon 11 ikäisen tytön kanssa. Harrastan jalkapalloa, partiota ja postimerkkien keräilyä. Jukka Viljanen. Katajatie 11, 26660 Rauma 66.

● Haluan kirjeenvaihtoon 11–12 vuotiaan tytön tai pojan kanssa. Harrastan urheilua ja neljän H kerhoa. Helena Soininen. Torkkila 25240 Hajala. Kuva ois kiva! Varma vastaus jokaiselle.

● Haluan kirjeenvaihtoon 12–13 vuotiaan tytön tai pojan kanssa. Harrastan urheilua ja neljän H kerhoa. Maarit Lahti. Torkkila, 25240 Hajala. Kuva ois kiva! Varma vastaus jokaiselle.

● Haluan kirjeenvaihtoon 9–11 ikäisen tytön kanssa. Harrastan ratsastusta, pianon soittoa, Jippoilua ja (salapoliisi ja etsivä kirjojen) lukemista. Foto mukaan! Jyrki Linnankivi. Parolantie 62 B, 13600 Hämeenlinna 60.

JIPPOKAVERI
JIPPO
PI 116 00101 HELSINKI 10

Haluan kirjeenvaihtoon ikäisen pojan/tytön kanssa.

Harrastan:

.....

Nimeni.

Katuosoite:

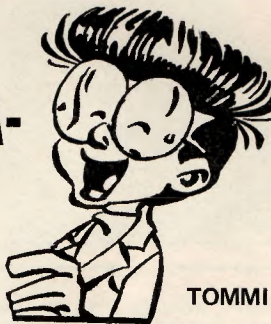
.....

Postitoimipaikka:

JIPON UUDET SARJAKUVA- SANKARIT



OLLI



TOMMI



MILLA



JARTSU



PETTERI

Jippo-Jengii

Olli on aina oikeassa, tai ainakin melkein aina. Hän johtaa joukkoa ja ratkoo kiperät tilanteet terveellä talonpoikaisjärjellään.

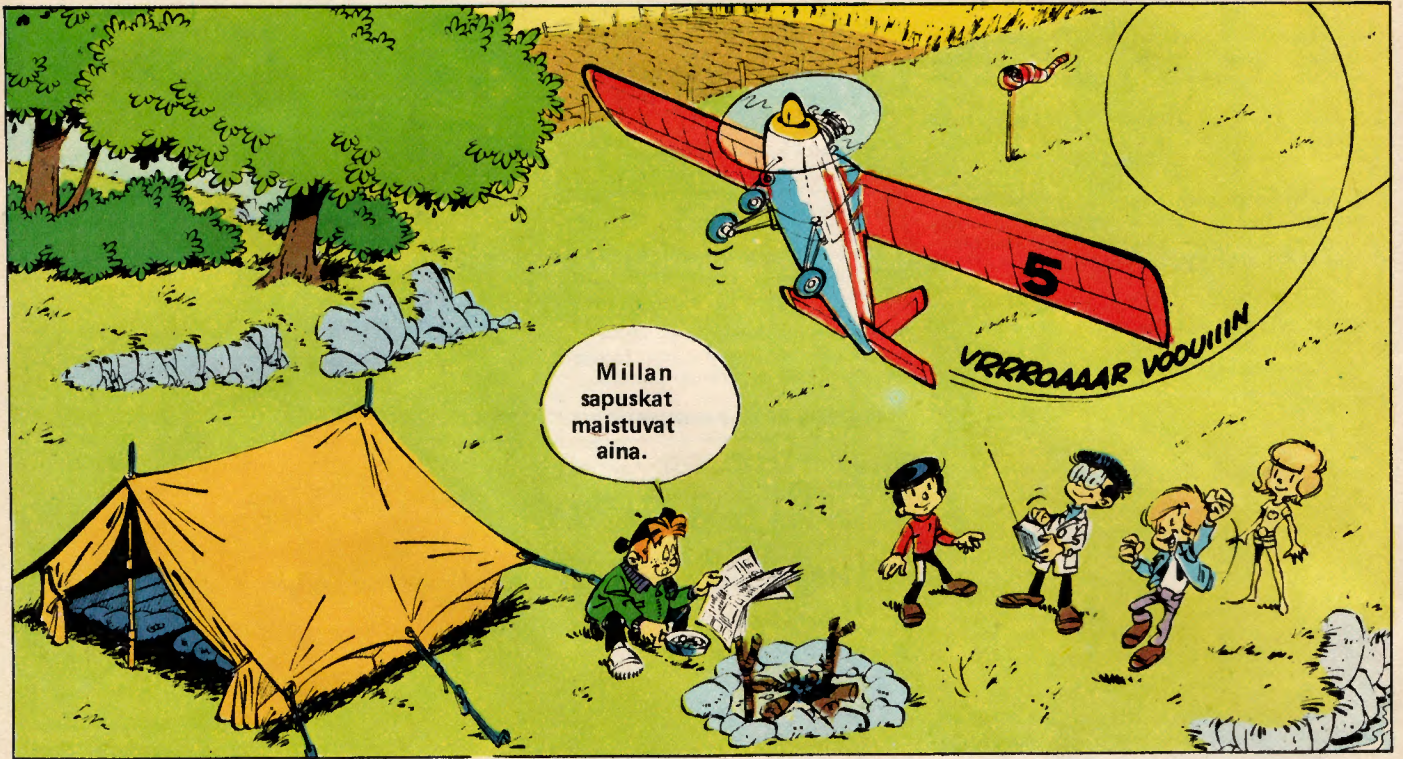
Milla on jengin ainoa tyttö, poikamainen siinä missä muutkin. Hänen huolenaan on retkien ruoka-puoli.

Tommi on tiedonhaluinen luku-toukka, ilmeinen insinööri. Hänessä on aimo annos keksijän vikaa.

Jartsu on kiva kaveri. Hän on kuje-mieli, jolla on hymy herkässä.

Petteri on punatukka, armoton herkkusuu ja unikeko. Hän on himpun verran muita hitaampi, mutta sitäkin sitkeämpi. Petterin erikoistaipumuksena on joutua jos jonkinlaisiin kommelluksiin.

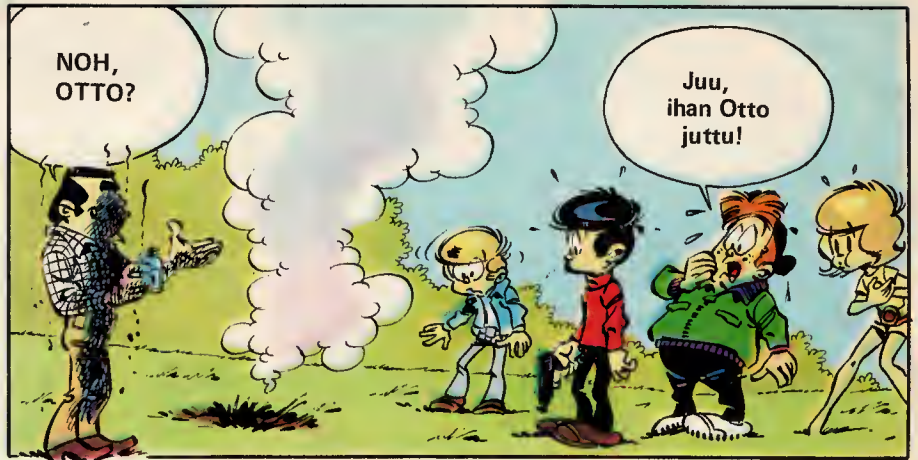
Jippo-Jengi







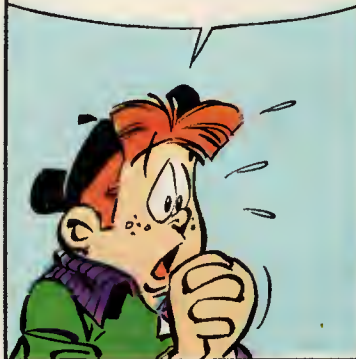
BAOUM



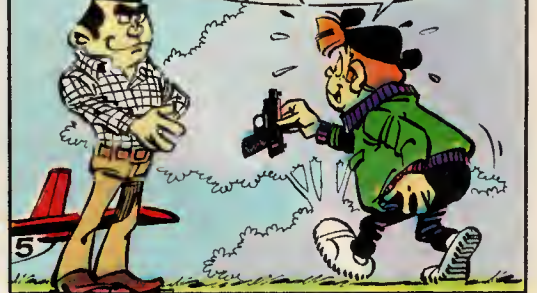
Nitroglyseriiniä! Räjähävää nestettä. Tästä pullosta riittää ainetta muuttamaan tämän maankolkan kuumaisemiksi!



Olli, anna minulle tuo potsii... pestoo... pitsooli...



Ovatko kätenne nyt vapaat? Kas tässä hyvässä kunnossa oleva paukkurautanne, olkaa hyvä!

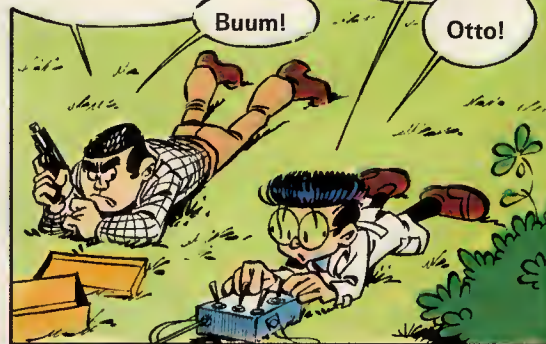


Päät maahan! Kiinnittäkää turvavyöt! Nousu 30 sekunnin kuluttua!



Mylly pyörimään! Muista, pienikin tärsähdys...

Te...teen kyllä parhaani.



Oii!

Va...varovasti, Tommi!

Eiii!

Oi!

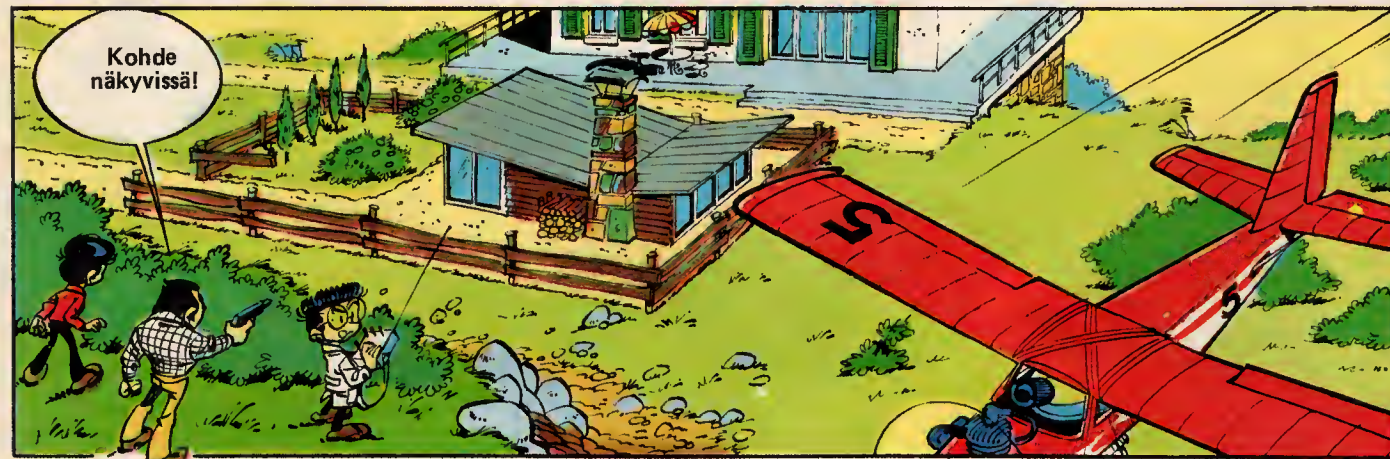
Oi voi voi!



Hyvin meni. Olet taitava kapteeni.

Onneksi ei useammin tarvitse pelätä näin paljon.





Minulla oli ennen loistavat näköalat täältä kukkulalta. Sitten joku idiootti osti maata ja rakennutti talonsa aivan taloni eteen peittäen näköalat.



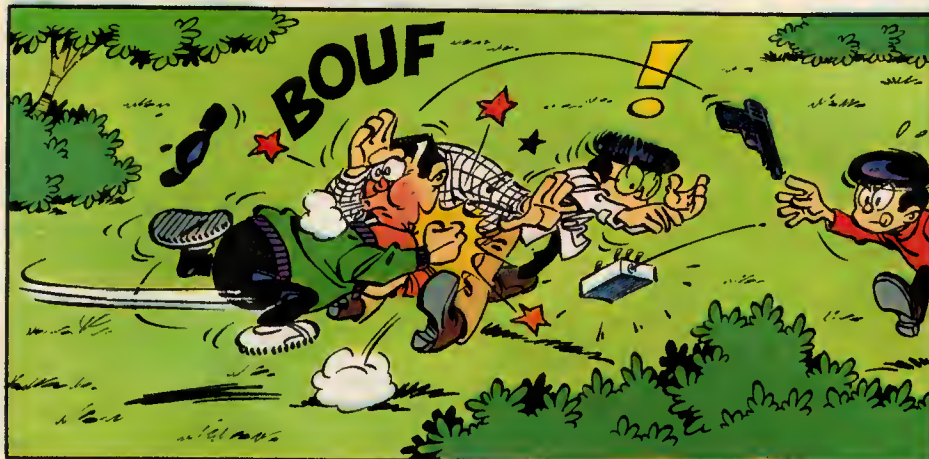
Te haluatte räjäyttää hänen talonsa?!



Arvasit oikein!

SIITÄ TULEE ISO PAUKKU.

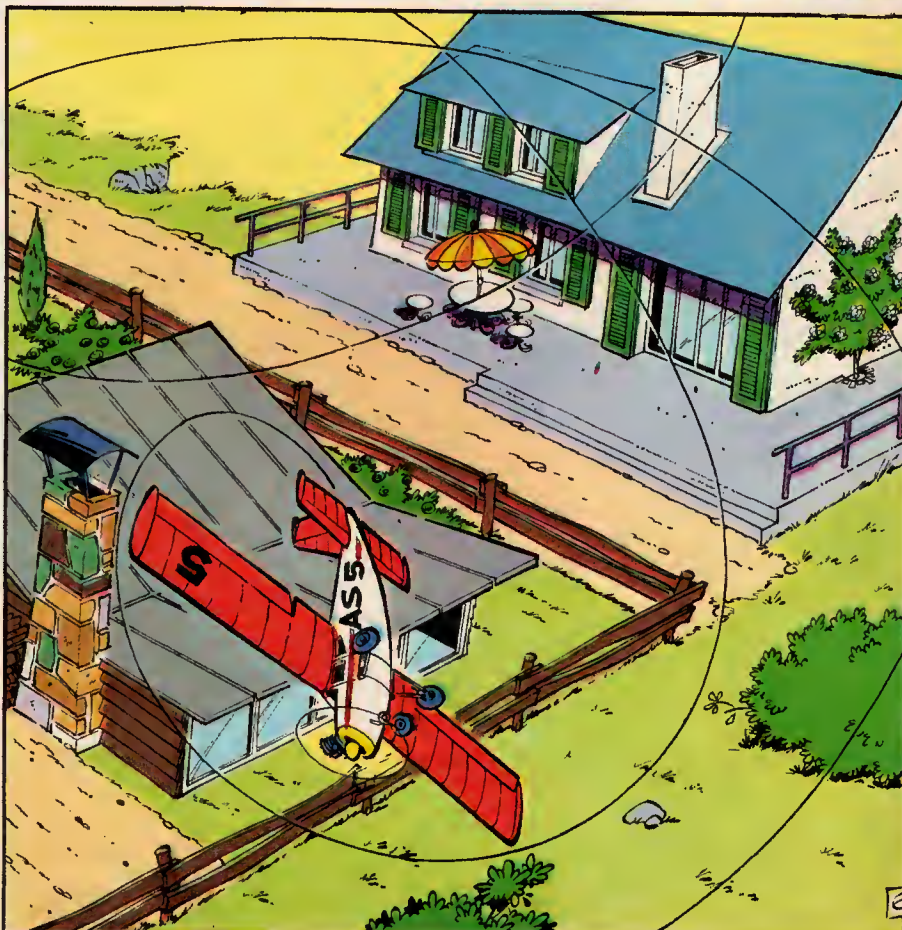
HE HE!

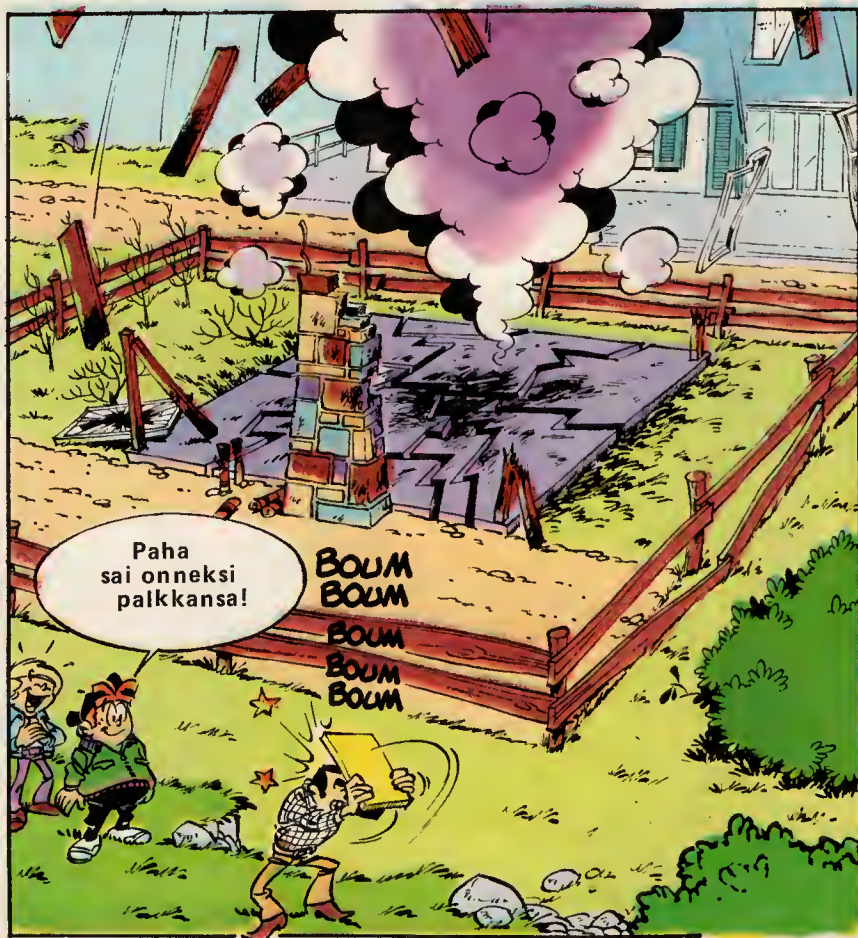
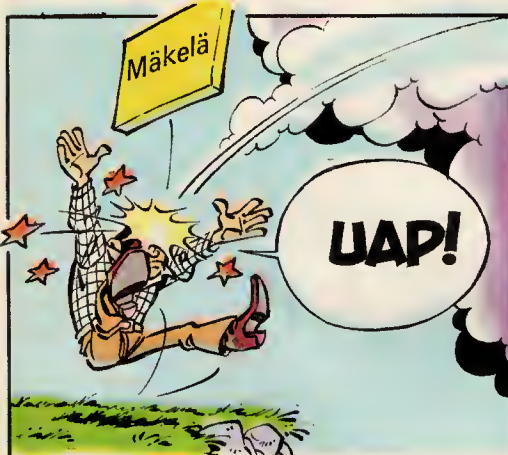
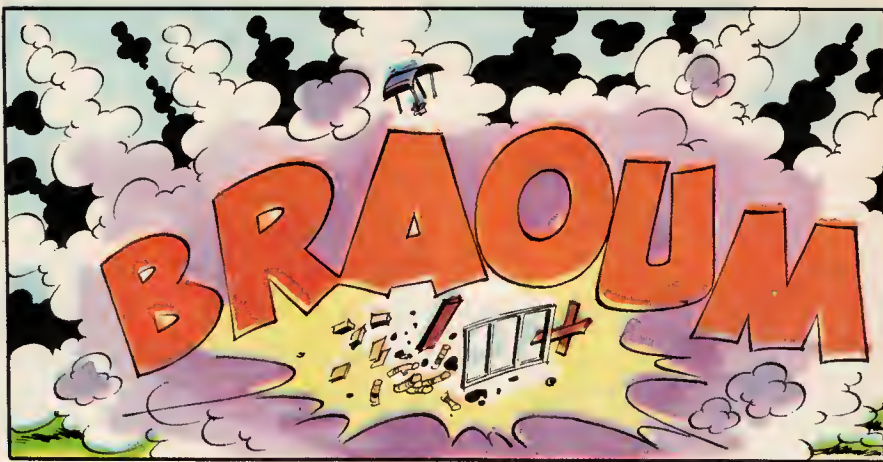
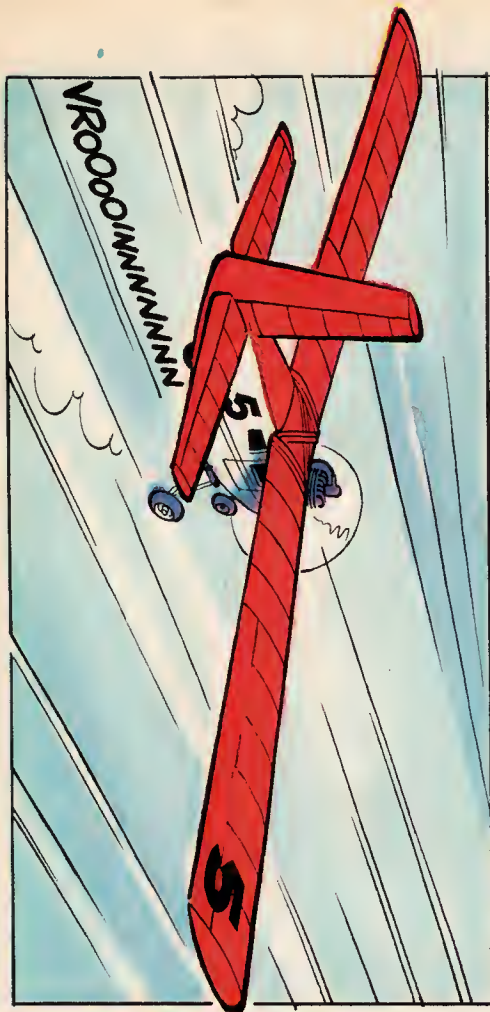


HIRVEÄTÄ!
OHJAUSLAITE!



Katsokaa,
lentävä pommi sekosi!

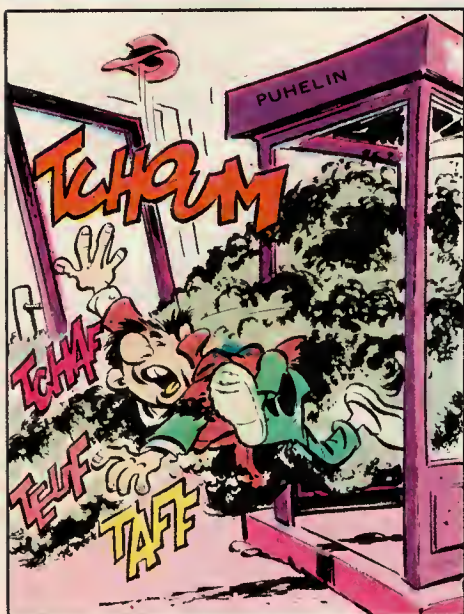


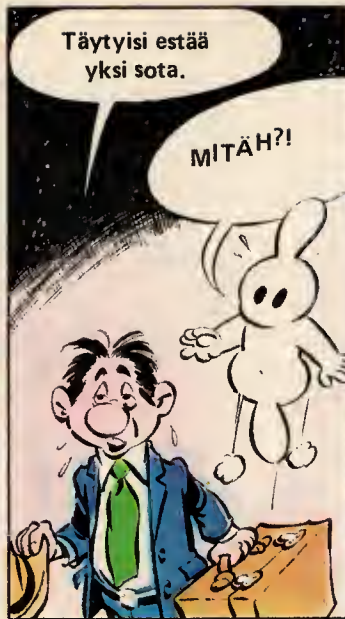


AANEARTTURI



Eraanä kauniina iltana Artturin kuljeskellessa kaupungilla . . .





Arttu on vikkellä ja hän pääsee helposti linnoitukseen vartijoiden huomaamatta.



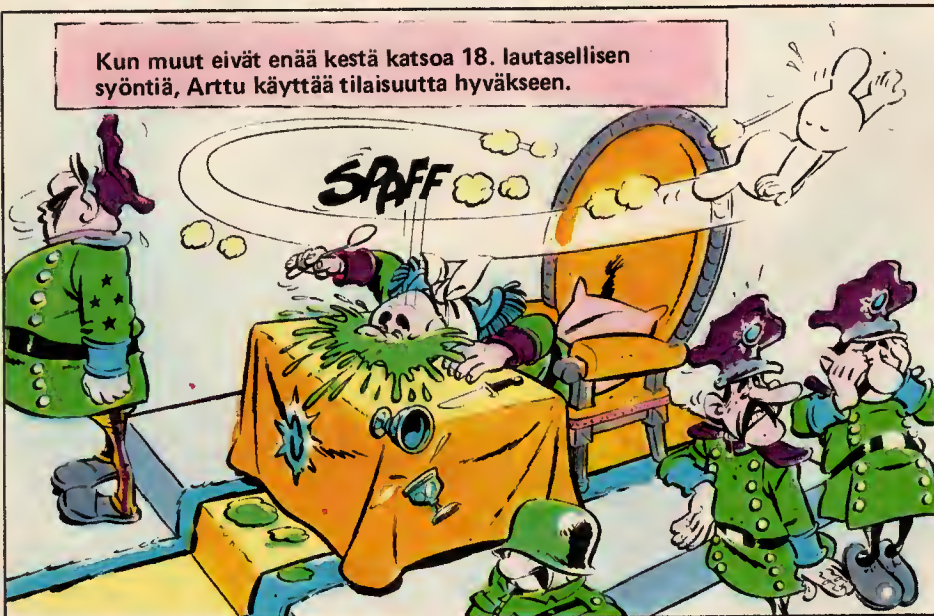
AIVAN OIKEIN!

Kiitän sinua, kokki. Tulet saamaan Kultaisen Herneen Mitalin.

OLETTE HYVIN JALO!



Kun muut eivät enää kestä katsoa 18. lautasellisen syöntiä, Arttu käyttää tilaisuutta hyväkseen.



MITÄ IHMETTÄ ???

NÄIN
AAVEEN!



TEIDÄN KORKEU-
TENNE! keskellä päivää...
Sitäpaitsi, eihän sellaisia ole
olemassakaan!

TIEDÄN nähneeni
aaveen! Näin sen kuvan
keitossani!

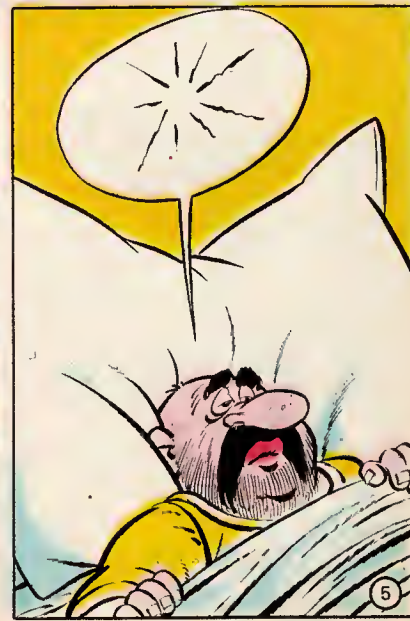


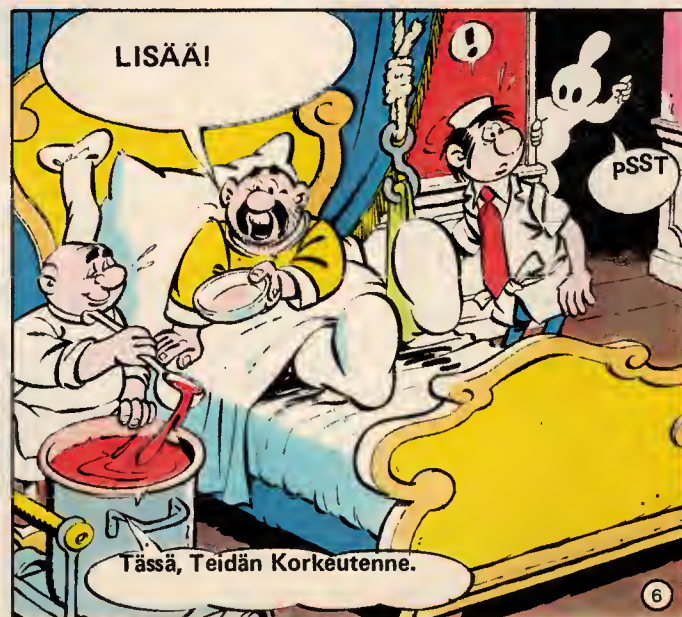
Näköhäiriö ehkä. Virkanne
on väsyttävä. Jospa kut-
suisimme paikalle silmälää-
kärinne, Kauko Likisen.

No kutsu-
kaa, kutsu-
kaa!



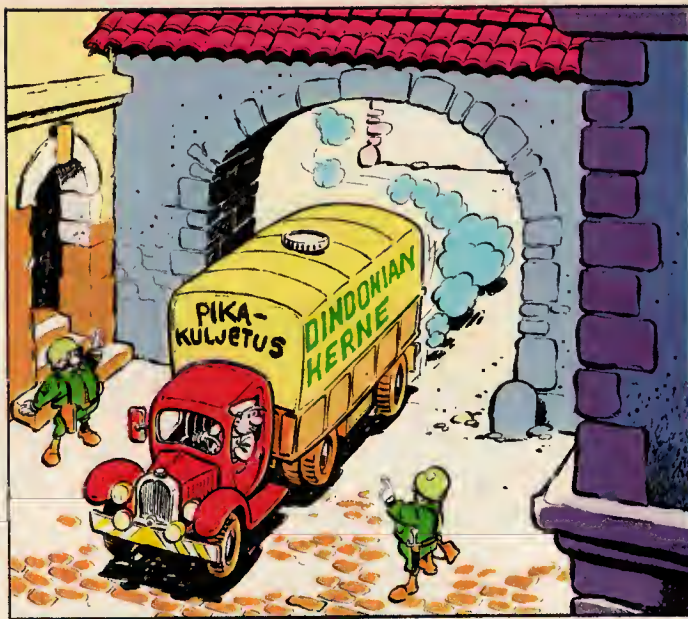








Katso mitä tuolta tulee!



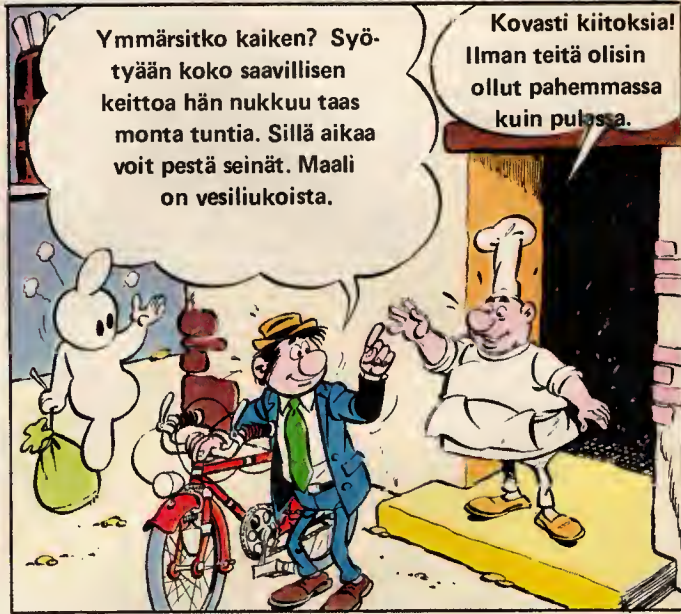
Teidän Korkeutenne, diagnoosini mukaan te paranette pian.



Paranevatko silmäni? Enkä enää näe aaveita keskellä päivää?

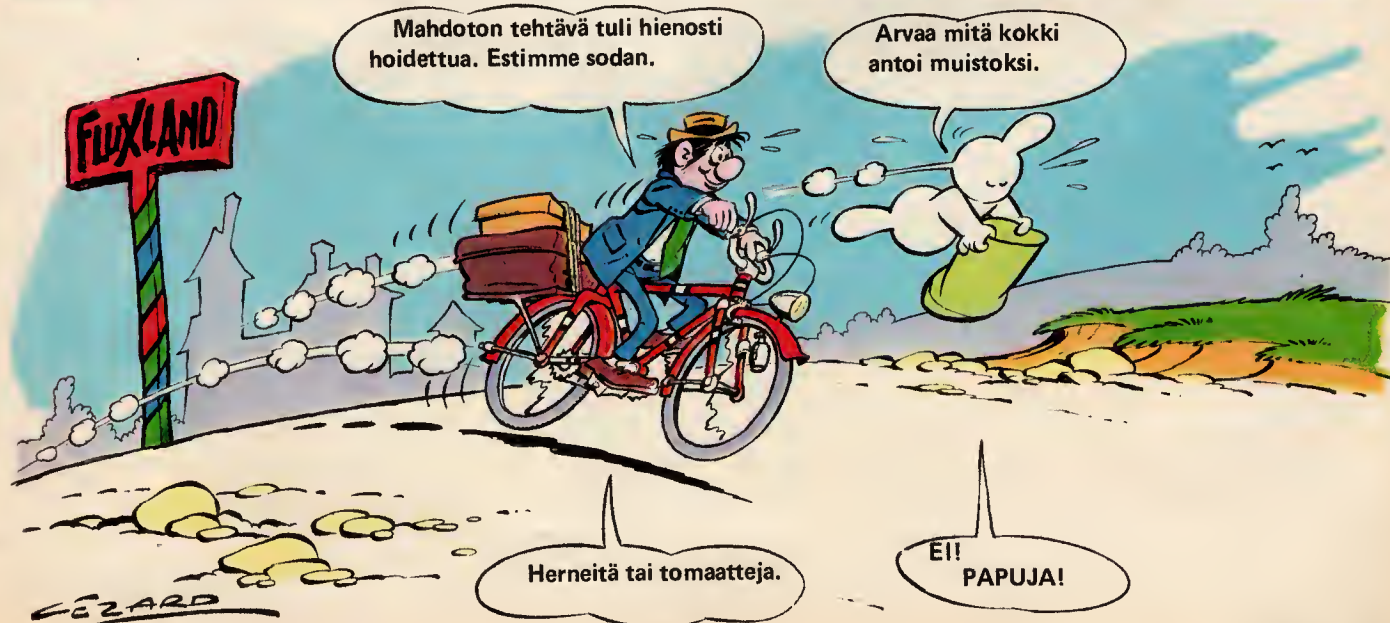
LISÄÄ!

Jalkojanne teidän täytyy vielä varoa. Muutama vuosi rauhallisessa eristetyssä paikassa, kaukana huolista, tekee teistä uuden miehen.



Ymmärsitko kaiken? Syötyään koko saavillisen keittoa hän nukkuu taas monta tuntia. Sillä aikaa voit pestä seinät. Maali on vesiliukoista.

Kovasti kiitoksia! Ilman teitä olisi ollut pahemmassa kuin pulassa.



Mahdoton tehtävä tuli hienosti hoidettua. Estimme sodan.

Arvaa mitä kokki antoi muistoksi.

Herneitä tai tomaatteja.

Ei! PAPUJA!



"Niillä on oikeus elää joutumatta ihmisen huvi- tai viihdevälineeksi, jos se vahingoittaa niitä tai on niille luonnonvastaista."

(Eläinten oikeuksien julistus, 4. artikla)

U
E
EL

Vuonna 1854 eräs Pohjois-Amerikan intiaanipäällikkö valisti heimonsa miehiä. Riistan pyydystäminen yli toimeentulon rajan oli hänen mielestään luonnonvastaista menettelyä. Hän uskoi, että jos villieläimet häviävät, häviää myös ihminen. "Mikä koituu eläinten tuhoaksi, koituu ennenpitkää myös ihmisten tuhoaksi", sanoi hän.

Kuitenkin vielä nyt, satakaksikymmentäneljä vuotta myöhemmin ihmiset yhä joukkomurhaavat villieläimiä. Näin ei tapahtu ainoastaan kaukaisissa Afrikan viidakoissa, vaan myös täällä Pohjolasassa. Lähes kaikki metsiemme villieläimet ovat hengenvaarassa. Ihminen uhkaa niitä monin eri tavoin.

Suomessa myönnetään keskimäärin 250 000 metsästyslupaa vuosittain. Mutta kukaan ei tiedä tarkkaan kuinka moni edellisten lisäksi metsästää luvatta, ja millä keinoin!

ÄLÄ TURHEILE LÄINTEN ÄMÄLLÄ

Karvan kallis hinta

Tiesitkö, että maailmassa tapetaan yli 25 miljoonaa turkiseläintä vuosittain? Yksin Kanadassa pyydetään vuosittain yli 4 miljoonaa turkiseläintä: kettuja, piisameja, ilveksiä, majavia, kärppiä, saukkoja, näätiä, oravia ja pesukarhuja. Kanadassa osallistuu turkismetsästyksen noin 50 000 ihmistä, joista vain pienelle osalle pyynti on elinkeino. Suurimmalle osalle se on harrastus. Heidän toimeentulonsa ei ole pyynnistä riippuvainen.

Suomeen tuodaan vuosittain yli 200 tonnia turkiksia. Siksikö että jäädyimme ilman turkkia? Vai siksikö että karvakauhtana on kallis ja komea? Kalleimman hinnan turkista kuitenkin maksaa eläin — eläimänsä.

Villapipo vai karvalakki?

Villejä turkiseläimiä pyydetään erilaisilla ansoilla ja raudoilla. Eläinten kuolema on poikkeuksetta tuskallinen. Yrittäessään vapautua raudoista ja pauloista eläimet joutuvat kärsimään mittaamattomia tuskia. Niiden nahka ja lihak-

set repeytyvät. Ne vuotavat verta. Niiden luut murtuvat rimpuillessa. Niiden hätähuudot kaikuivat kuuroille metsän puille.

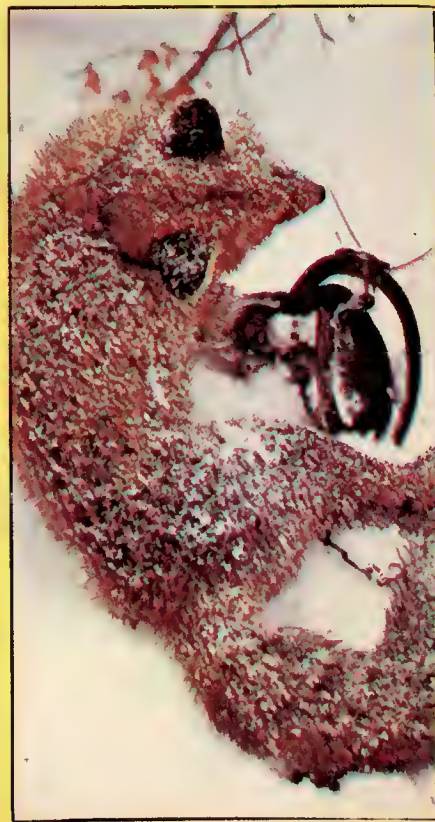
Karvalakki on kuollut eläin, kidutettu ja tapettu ihmisten turhamaisuuden tähden. Onko maailma niin kylmä ettemme tule toimeen ilman oravannahkakaulusta?



tieto
jippo

"Eläimillä on kaikissa olosuhteissa oikeus elää ihmisen räikkäämättä. Niillä on oikeus synnynnäisten taipumustensa toteuttamiseen ja luonnolliseen elämään edellyttäen, ettei siitä koidu ihmiselle vahinkoa."

(Eläinten oikeuksien julistus, 2. artikla)



Pikkulintu riemuissaan . . .

Etelä-Euroopassa pyydetään verkolla miljoonia pikkulintuja vuosittain. Kokonainen muuttolintuparvi saattaa kerralla joutua oveksi levitettyyn verkkoon. Yrittäessään vapautua satimesta ne sotkeutuvat entistäkin pahemmin verkon silmukoihin. Niiden siivet taituvat, hennot jalat murtuvat. Ne kuristuvat lankoihin. Viimein "armelias" käsi vääntää niiltä niskat nurin, ja tuota pikaa ne joutuvat herkuttelijoiden patoihin. Grillitikkuihin painetut pienet linnunruumiit maksavat sievoisesti liikaa tavallisille nälkäisille vatsoille. Niitä ei pyydetäkään ravintoarvon tähden, vaan jälleen turhamaisuudesta ja herkuttelun halusta.

Julmat leikit

Onneksi meillä Pohjoismaissa ei syöllistytä moiseen pikkulintujen verkkopyyntiin. Mutta meidänkään pikkulintumme eivät aina ole turvassa.

Siellä täällä tavataan ilkkurisia ja ajattelemattomia koltiaisia, joiden mielestä lintujen ja muiden pienten eläinten jahtaaminen on huvittavaa puuhaa. Ritsa räiskähtää ja rastasparvi pyrähtää ilmaan. Onpa niitäkin, jotka Tarzanin taidolla kiipeilevät puihin ja etsivät linnunmunia tai muuten häiritsevät pesiviä lintuja.

Tiedätkö mitä tapahtuu linnunpoikasille, joiden emo on surmatu? Tai poikasille, joiden emo hylkää pesän? Tiedät varmasti.

Ole eläinten suojelija

Ole eläinten ystävä, esimerkki niille jotka syyllistyvät julmiin leikkeihin. Älä mene mukaan mielettömyyksiin.

Usko tai älä, eläinten elintapojen seuraaminen luonnossa on paljon hausempaa puuhaa kuin niiden kiusaaminen.

Eivät ainoastaan kotoiset lemmikkieläimet tarvitse huolenpitoa ja suojelua. Yhtä hyvin voit olla luonnossa elävien villieläinten ystävä, ennen kaikkea antamalla niiden elää rauhassa.

Älä vahingoita luontoa retkeillessäsi. Luonto on eläinten koti ja niiden toimeentulon lähde. Huolimattomalla tulen käsittelyllä aiheutettu metsäpalo on katastrofi luonnossa, joka tuhoaa eläimet ja niiden elinmahdollisuudet.

Lasinsirut, rautalangat, säilykepurkit ja muut rojut voivat vahingoittaa eläimiä. Älä syyllisty luonnon roskaamiseen, vaan korjaa pois kaikki minkä luulet koituvan eläimille vahingoksi.

Kovan talven kourissa eläviä lintuja ja metsän eläimiä voit auttaa ruokkimalla niitä silloin kun niiden on vaikea saada ravintoa luonnossa. Lintulauta pihalla tai ikkunan pielessä antaa iloa myös sinulle itsellesi. Saat aivan läheltä seurata mitä erilaisimpia lintuja.

Tahattomat tapaturmat

Eläinten vahingoittaminen ei suinkaan aina ole tahallista. Maanteillä kuolee liikenneonnettomuuksissa vähintään yhtä paljon eläimiä kuin ihmisiä. Saksassa, missä maantieverkosto on hyvin tiheä, tapahtuu päivittäin keskimäärin 685 eläinkolaria. Meidän metsäisillä maanteillä joutuu myös lukemattomia metsäneläimiä yliajetuksi. Maamme hirvikolaritilastot ovat synkkää luettavaa. Kuljettajan varovaisuudesta huolimatta moni yliajo on väistämätön.

Eläinten yliajotapauksissa sinä voit olla ensiavun antaja. Ole auton omatunto. Pyydä kuljettajaa aina pysähdyttämään auto yliajon tapahduttua. Sillä saattaa olla, että eläin ei ole kuollut. Vaikeasti loukkaantunut eläin on syytä lopettaa niin pian kuin mahdollista, ettei sen tarvitse kärsiä ja kitua. Näin tekee eläinten ystävä. Lievemmin loukkaantunut eläin on syytä toimittaa eläinlääkärille mikäli mahdollista. Älä epäröi pyytää vanhempien ihmisten apua milloin tahansa tapaat loukkaantuneen eläimen. Älä jätä ystävääsi kärsimään.



Yksi monista liikenteen uhreista.

Vartu vastuuntuntoiseksi

Edellä lukemasi julmuudet eläimiä kohtaan eivät suinkaan kosketa suoranaisesti sinua. Mutta varttuessasi voit joutua tilanteisiin, joissa voit valita verettömän vaihtoehdon. Olkoonkin kysymys harrastuksistasi, vaatetuksistasi tai ruokakäytöksistasi, mieti aina minäkö arvoinen on eläimen elämä. Onko elämä luotu tuhottavaksi?



"Niillä on oikeus elää ilman, että niitä hyödynnetään ravintotuotantoon kärsimystä aiheuttavalla tavalla."

(Eläinten oikeuksien julkistus, 3. artikla)

**tieto
jippo**

★ askartelua
★ piloja ★ komppia
★ kuva-arvoituksia

Jippelit

★ leikkejä ★ taikatemppuja
★ välkkyjä ★ sokkeloita ★ pelejä
★ nikkarointiohjeita
★ dekkaritehtäviä

Neljän pikkuveneen kaksoiskuva purjehtii kuvan alareunan suurten veneiden joukossa. Mitkä veneet ovat samanlaisia?

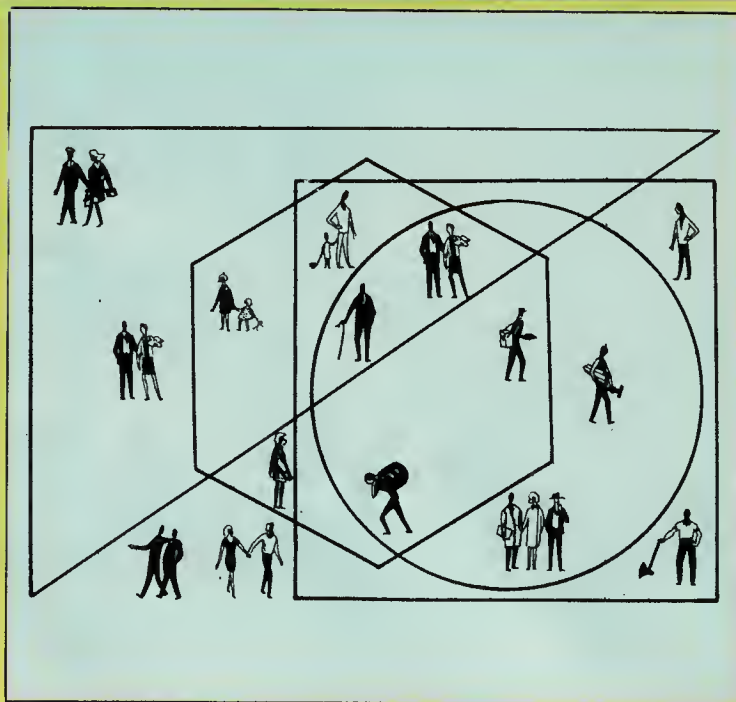
Kaksoset



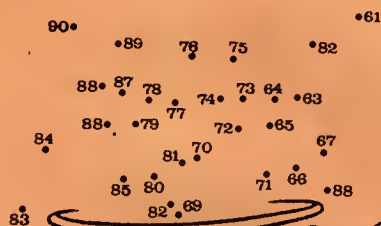
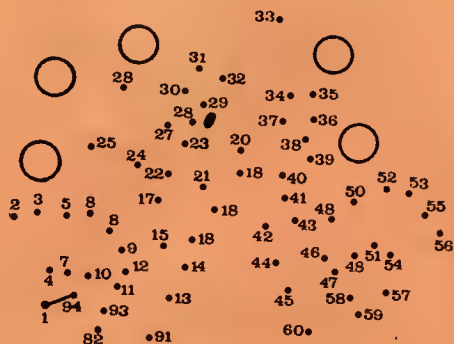
Silmäilyt

Kuvassa on neljä geometrista kuviota: kolmio, kuusikulmio, neliö ja ympyrä. Kuvaan on myös piirretty ihmishahmoja. Katso kuvaa tarkasti ja yritä vastata viidessä minuutissa alla oleviin kysymyksiin, jotka koskevat kuvioissa olevien hahmojen lukumäärää.

- Kuinka monta hahmoa on kaikissa kuvioissa yhteensä?
- Kuinka monta hahmoa on kolmion sisällä?
- Kuinka monta hahmoa on kuusikulmion sisällä?
- Kuinka monta hahmoa on neliön sisällä?
- Kuinka monta hahmoa on ympyrän sisällä?
- Kuinka monta hahmoa on kuvioiden ulkopuolella?
- Kuinka monta hahmoa on kuvassa yhteensä?



Viivailu



Eroavaisuudet



Kortin yläosa ei ole samanlainen kuin alaosa. Etsi niistä seitsemän eroavaisuutta.

Aseta kuvat johdonmukaiseen järjestykseen, ei kuitenkaan aakkosjärjestykseen a, b, c, d. Kussakin kuvassa on yksityiskohta, joka liittyy kuvan edelliseen ja seuraavaan kuvaan. Aloittaessasi a:sta huomaat, että pallo on myös kuvassa h. Katso seuraavaksi mikä kuvan h yksityiskohta esiintyy jossakin muussa kuvassa. Jatka näin loppuun saakka.

Kuvaketju



Hoksut

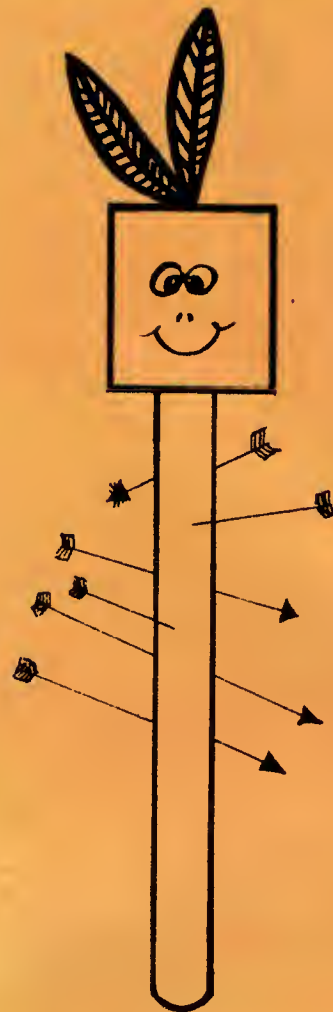


Katso tarkkaan neljää kuvaa. Tutki kuinka lapset ovat niihin sijoittuneet. Päättelä näiden neljän kuvan perusteella kuinka lapset sijoittuvat viidenteen ruutuun.



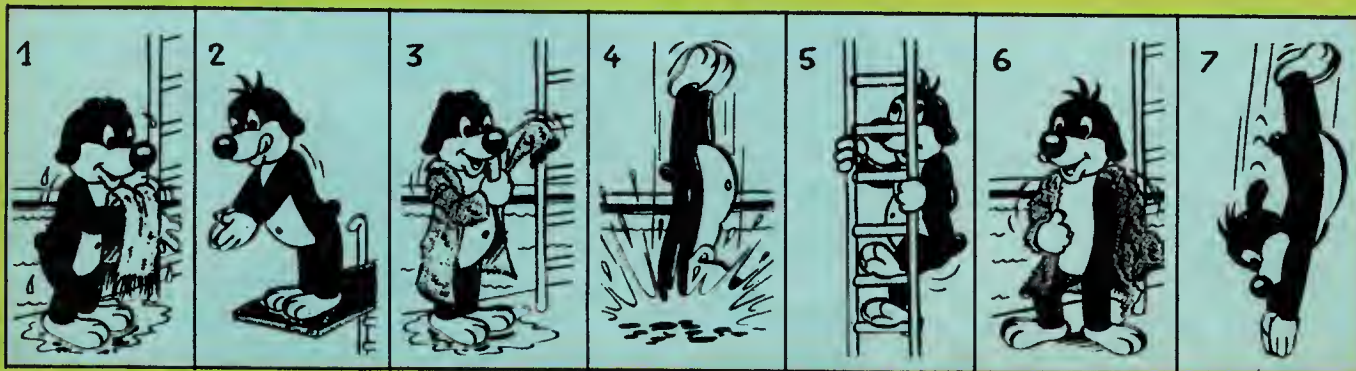
Silmäilyt

Kuinka monta nuolta on ammuttu pylvääseen?



Sarjis

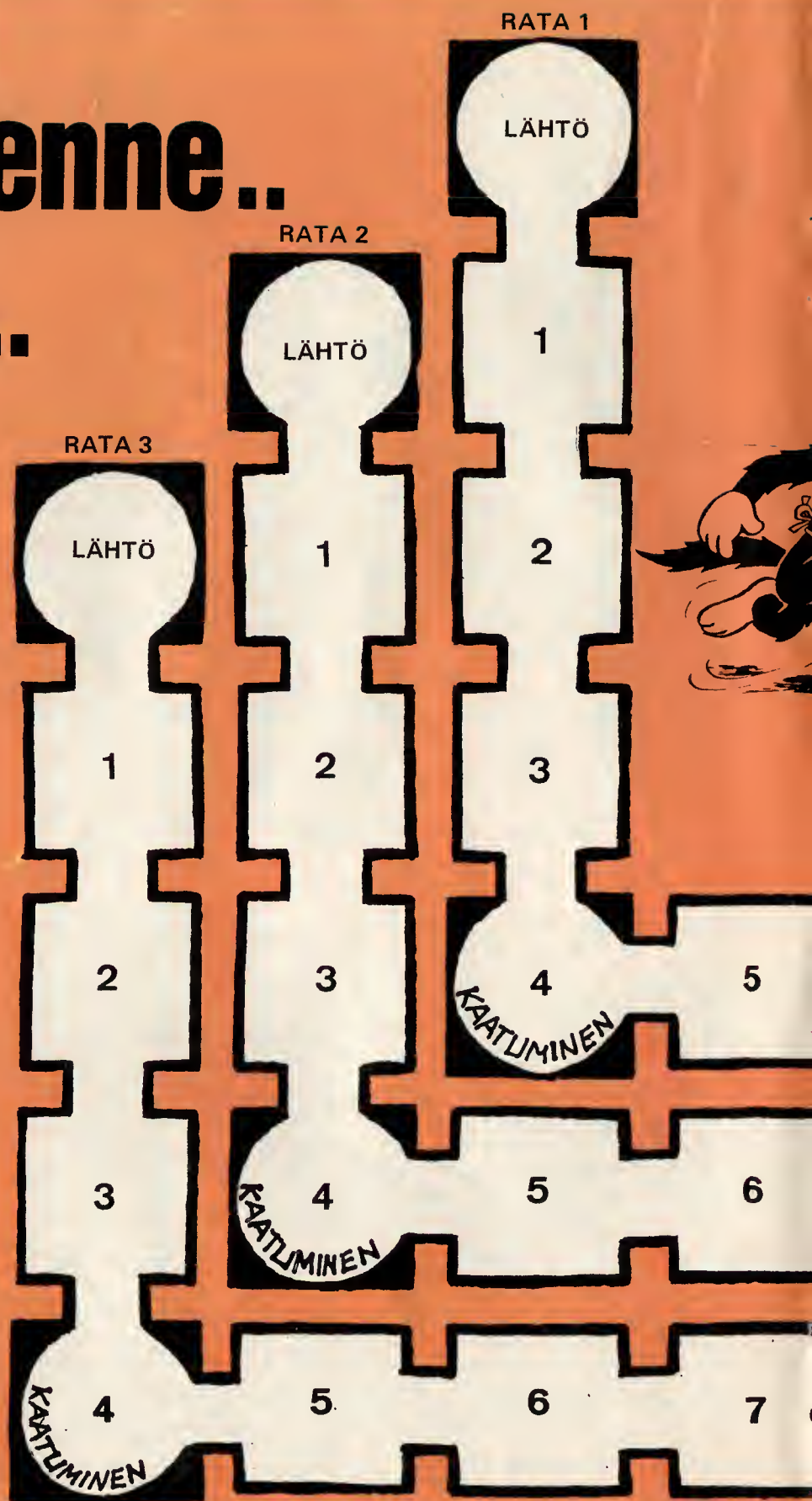
Aseta kuvat sellaiseen järjestykseen, että niistä muodostuu johdonmukainen tapahtumasarja. Mikä on kuvien järjestys?





paikoillenne.. valmiit.. HEP!

Pelissä on kolme osanottajaa. Leikkaa pelinappuloiksi oheiset juoksevat paperinuket. Pelinappulat asetetaan pelilaudalle numeroinnin mukaisesti kunkin lähtöruudun eteen. Pelaajat heittävät arpakuutiota vuorotellen saadakseen numeron 1, joka oikeuttaa pelaajaa siirtämään pelinappulan lähtöruutuun. Myös eteneminen tapahtuu arpakuutiota heittämällä numeroituja ruutuja pitkin. Jos pelaaja joutuu pysähtymään ruutuun 4, jossa lukee KAATUMINEN, hän joutuu palaamaan takaisin lähtöruutuun ja aloittamaan juoksunsa alusta. KIRI-ruutua ei käytetä ensimmäisellä juoksukierroksella. Maaliruutuun on päästävä tasalukemalla, eli siihen saa pysähtyä vain jos arpakuutiolukema edellyttää. Jos arpakuutiolukema näyttää enemmän, on pelaajan siirryttävä KIRI-ruutuun ja jatkettava siitä kohti maalia seuraavalla vuorollaan. KIRI-ruutuun on palattava niin monta kertaa kunnes pelaaja onnistuu pääsemään tasaluvulla maaliin. Ensimmäisenä maaliin päässyt on voittaja.



SANATASKU

Leikkaa ja kokoa keskiaukealta kolme taskua. Sijoittele sanat, sanele kirjaimet. Tämänkertainen lisäjipposi, SANATASKU, paljastaa hassunhauskoja juttuja itsestäsi, ystävistäsi. Tutki tarkemmin taskujasi!



hoh

hoh

hoh

1. Leikkaa ensin pohjalevy irti arkista.

2. Tämän jälkeen leikkaat pohjalevyn päälle liimattavat taskut A, B ja C tarkoin uloimpia ääri- viivojaan myöten.

3. Taskujen valkeat reunakielek- keet taivutat alaspäin siten, että ne jäävät kokonaisuudessaan väripinnan taakse.

4. Viillä tai leikkaa varovasti au- ki taskuissa olevat aukot (pie- nempi aukko on kirjaimia ja numeroita varten, pitempi sano- ja varten).

5. Liimaa taskujen reunakielek- keet valkean pohjalevyn päälle tarkasti, tiukkaan ja suoraan,

kukin omalle asianomaiselle kohdalleen (A-levy A-kohtaan jne.). Tarkista, että taskut ovat samalla korkeudella toisiinsa nähden.

6. Leikkaa liuskat 1, 2 ja 3 irti arkista.

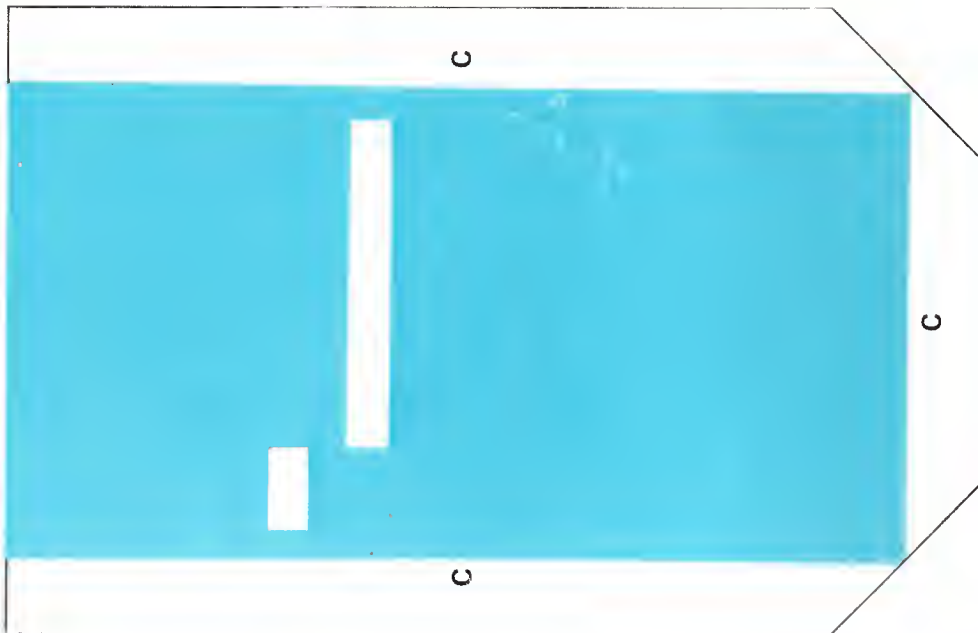
7. Huomaat, että liuskariveihin on painettu muutamia laatu- ja nimisanoja. Täydennä liuskat valmiiksi oman mielikuvituksesi ja sanavarastosi avulla. Keksi sanoja, jotka muodostaisivat hauskoja määreitä, kullekin lius- kariville. Näin sait taskut pul- lolleen sanoja ja hauska leikki voi alkaa!

8. Työnnä kukin liuska omaan

taskuunsa, oranssi oranssinvä- riseen, vihreä vihreään ja sininen siniseen.

9. Pyydä ystävääsi sanomaan jokin kirjain A–J -kirjaimien väliltä (myös A ja J kelpaavat). Sen jälkeen ystäväsi sanoo jon- kin luvun 1–10 ja vielä kertaal- leen kirjaimen A–J. Esimerkik- si: ystäväsi sanoo A–4–E. Vedä A-kirjain näkyviin oranssinvä- risen taskun pienestä reiästä, numero 4 vihreästä taskusta ja kirjain E sinisen taskun pikku reiästä. Nyt voit suuremmista aukoista lukea, mikä ystävästäsi tulee isona. HA–HAA! A–4–E = suuri, pulloposkinen painija!

TASKU C



LIUSKA 1

LIUSKA 2

LIUSKA 3

A-J

1-10

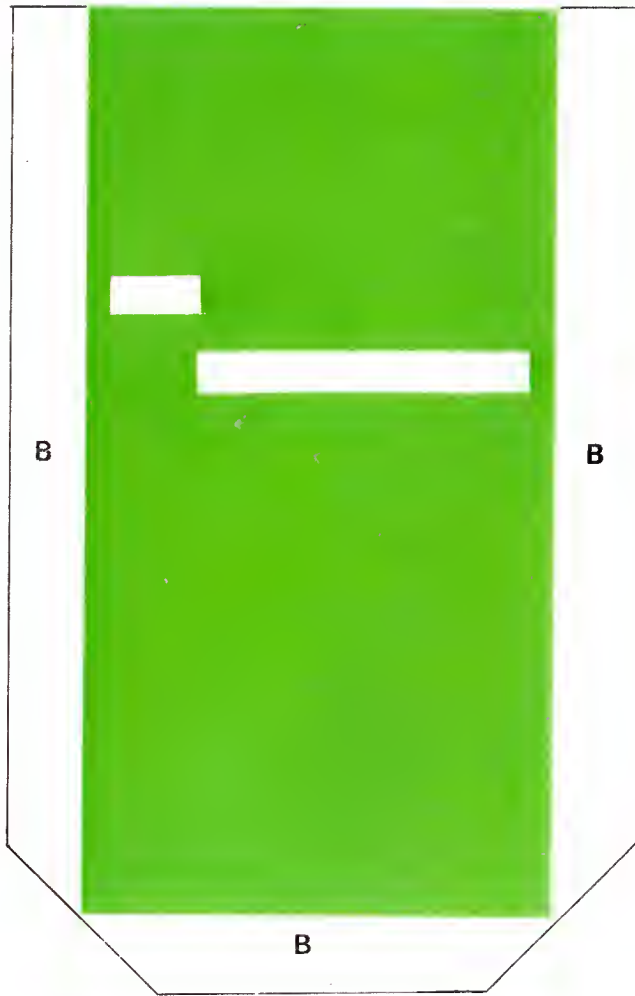
A-J

A	
B	
C	SUURI
D	LAIHA
E	VIISAS
F	MUSTA
G	OVELA
H	
I	
J	

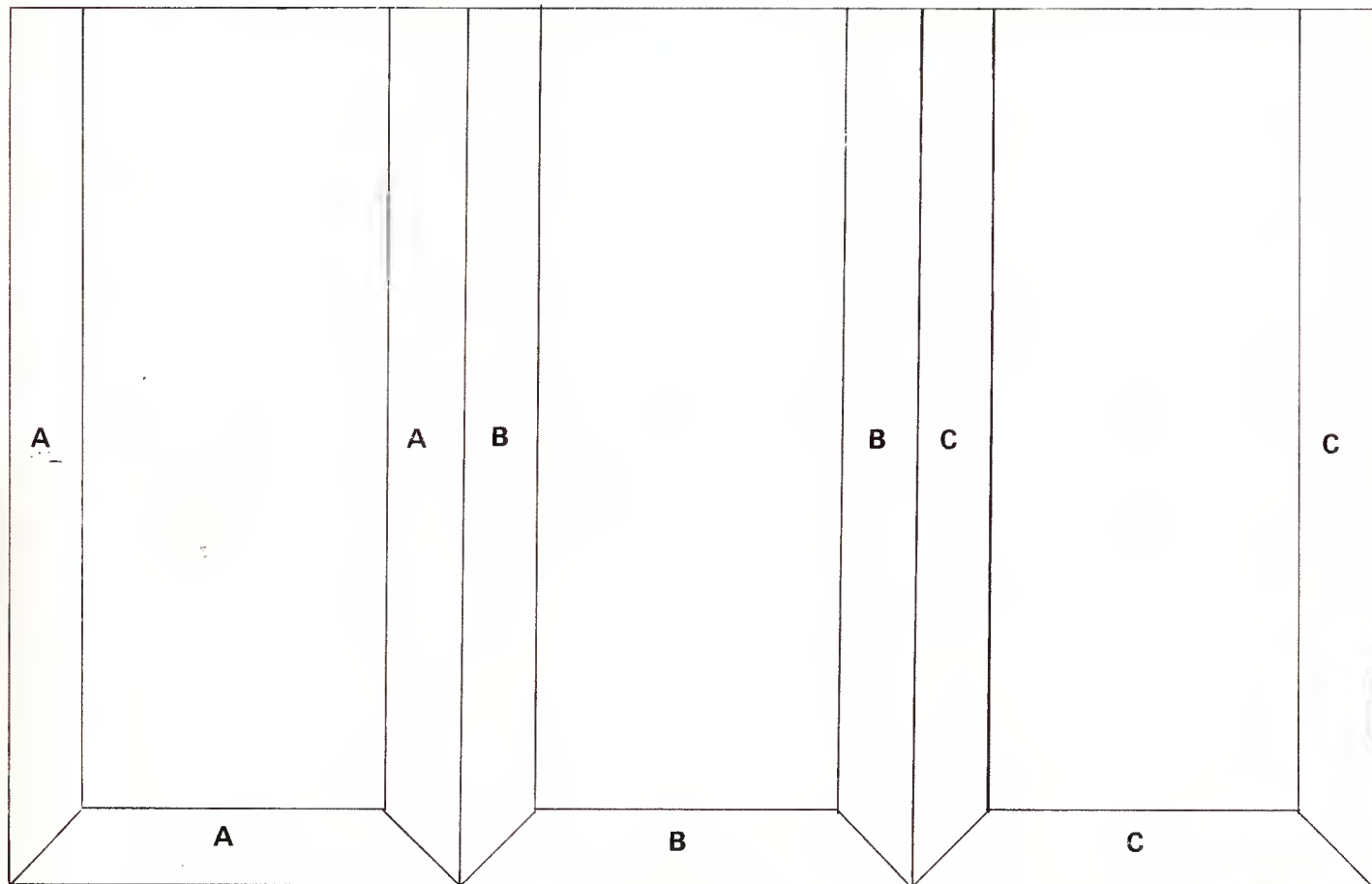
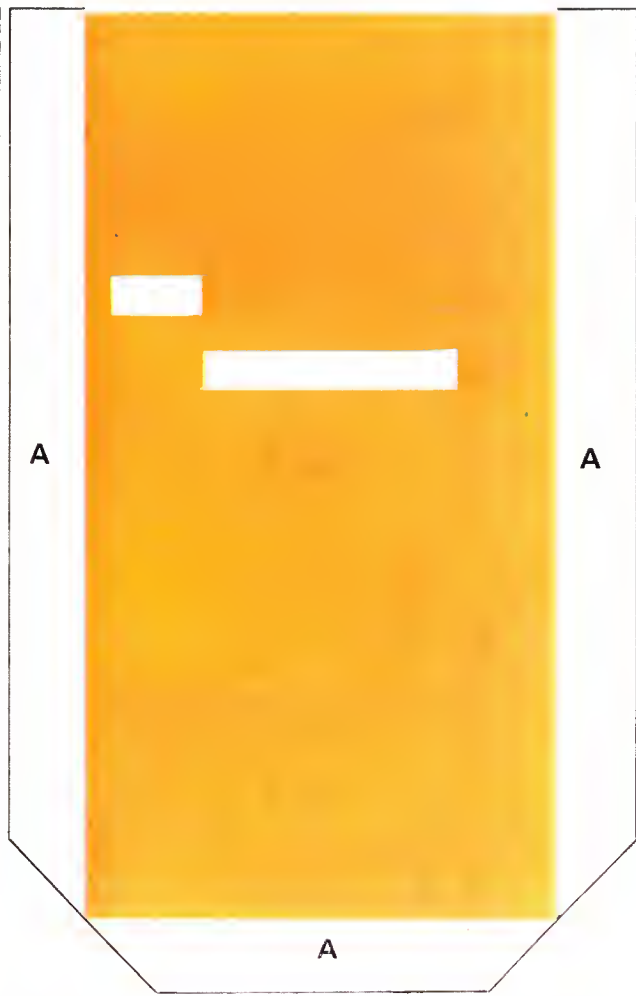
1	
2	
3	PYÖREÄPÄINEN
4	LÄTTÄJALKAINEN
5	KARVANAAMAINEN
6	PULLOPOSKINEN
7	ROMULUINEN
8	
9	
10	

A	
B	
C	APINA
D	KUNINGAS
E	TERÄSMIES
F	ROTTA
G	PAINIJA
H	
I	
J	

TASKU B



TASKU A



Pilapalat

Jotta kuuluu
kopoti
kopoti kopoti. . .

Miksi
hevosilla
on
rautaiset
kengät?



Onko totta,
että hyeenat
nauravat
mille
tahansa?

HA! HA! HA!
Voi juku mikä kysymys!



Onko totta,
että
käärmeiden
kieli on
kaksi-
haarainen?

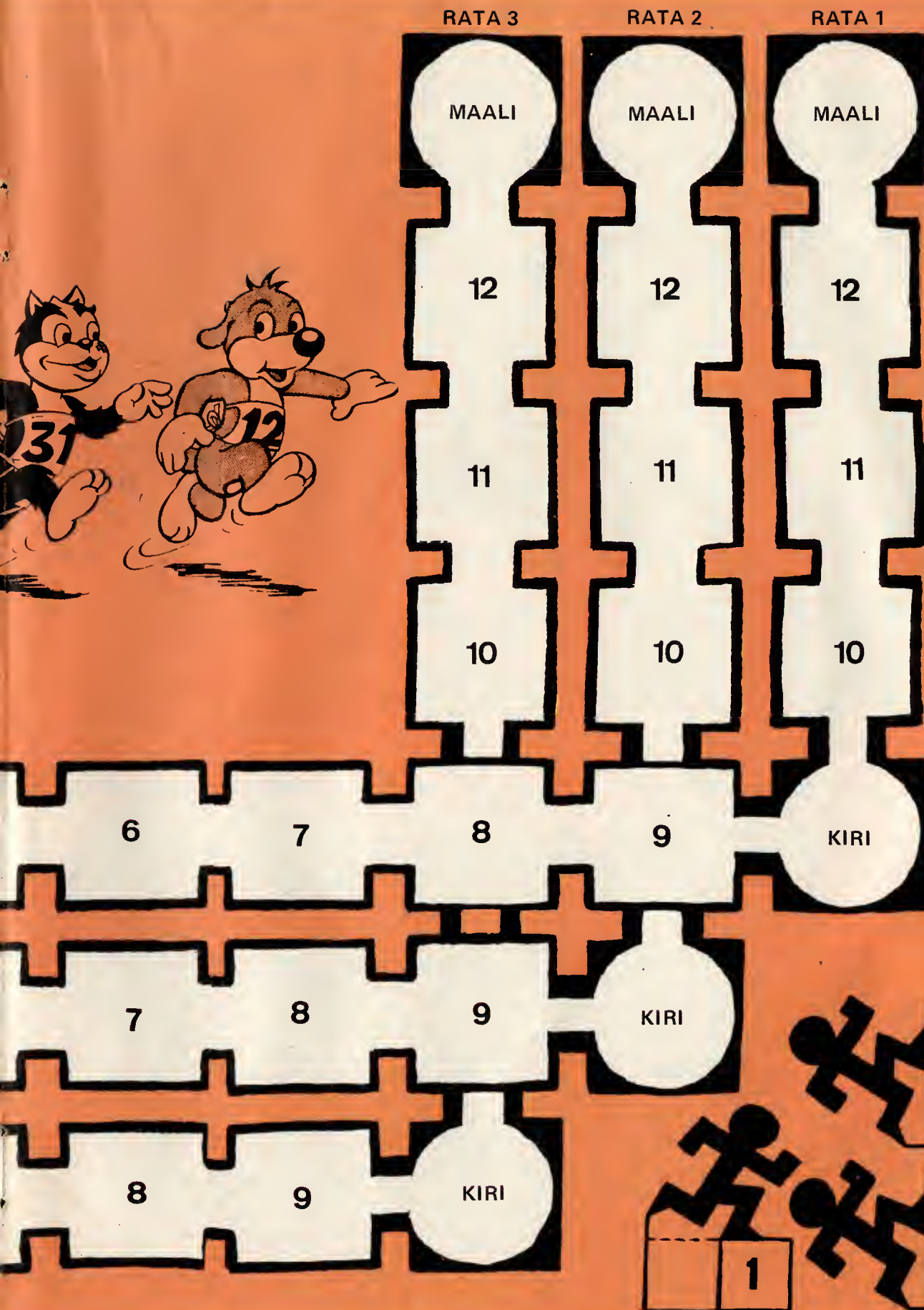
ON!

EI!



Onko
haisunäätien
lemu
luotaan-
työntävä?





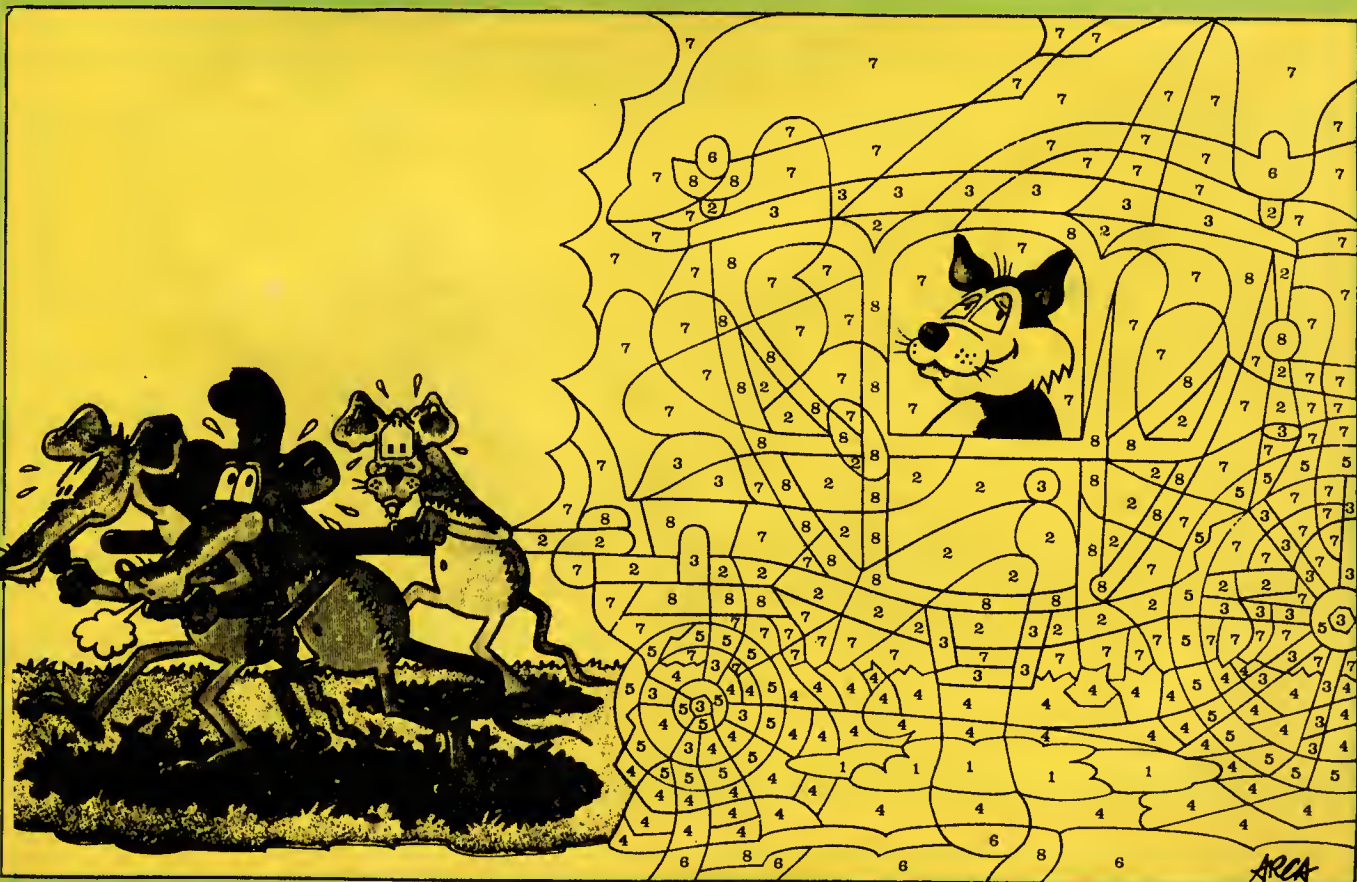
Kuvaketju

Piiri pieni pyörii, lapset siinä hyörii. Aseta lapset piirissä oikeaan järjestykseen tuntomerkkien mukaan. Aloita pojasta 1: huomaat pojalla 8 olevan samanlaisen tähden. Siis 1:n jälkeen tulee 8. Kuka tulee sitä seuraavaksi ja sitä seuraavaksi? Jatka näin kunnes koko piiri on uudessa järjestyksessä.



Värijärit

Väritä kuvan aukot numeroinnin mukaisesti: 1 tummanvihreäksi, 2 tummanpunaiseksi, 3 tummansiniseksi, 4 vaaleanvihreäksi, 5 ruskeaksi, 6 keltaiseksi, 7 vaaleansiniseksi, 8 oranssiksi.



VILLE VIKSU

Erasta televisio-
korjaajaa epäillään epärehellisyy-
destä, ja Villeä on pyydetty
ottamaan asiois-
ta selvää.



Ville kaantaa uuden televisionsa kuvan epaselvaksi



Ville vie televisionsa korjaajalle ja pyytää hantaa katsomaan mikä laitteessa on vikana.



Korjaaja pyytää Villea jättämään television huollettavaksi



Viikon kuluttua Ville menee noutamaan televisiotaan



Mutta Villea ei niin vain huijata. Hän moitti korjaajaa epärehellisyydestä.

Mistä Ville arvasi, ettei korjaaja ollut avannut television takaseinää eikä vaihtanut siihen osia?

Jippeleiden ratkaisut

27 KAKSOSET

Samanlaisia veneitä ovat D7—G1—A6—B5.

28 EROAVAISUUDET

- kruunu
- hiukset
- kauluri
- kaulurin alapuolella oleva kuvio
- miekka
- vasemman yläkulman R kirjaimen alla on pieni ruutu
- oikean yläkulman R kirjain on nurinpäin

28 SILMÄILYT

Kuvioiden sisällä on yhteensä 20 hahmoa.

Kolmion sisällä on 11 hahmoa.

Kuusikulmion sisällä on 10 hahmoa.

Neliön sisällä on 13 hahmoa.

Ympyrän sisällä on 9 hahmoa.

Kuvioiden ulkopuolella on 4 hahmoa.

Hahmoja on yhteensä 24.

29 KUVAKETJU

ah pallo, hc kukka, cj hattu, je lintu, ei huisku, ig ruoska, gb koroke, bk paino, kd tähti, df tanko, fl keila.

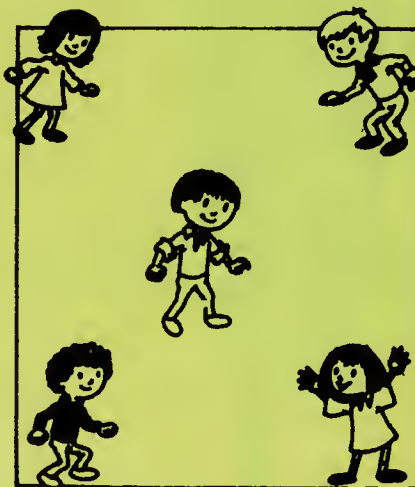
30 SARJIS

Kuvien järjestys on 6—5—2—7—4—1—3.

30 SILMÄILYT

Nuolia on yhdeksän. Kokeile viivot-timen avulla, jollet usko.

30 HOKSUT



38 KUVAKETJU

1 ja 8 tähti, 8 ja 5 nenäliina taskussa, 5 ja 11 kukka, 11 ja 2 kenkä, 2 ja 4 helmet, 4 ja 6 housut, 6 ja 3 silmälasit, 3 ja 7 Jepen naama, 7 ja 10 kengännauhat, 10 ja 9 kaulaliina, 9 ja 12 puseron kuvio.

39 VILLE VIKSU

Ensinnäkin televisio oli aivan uusi, eikä siinä ollut mitään vikaa. Vain säätö oli päin honkia. Television takaseinä oli ruuvattu kiinni ristiruuveilla, eikä niitä saa auki tavallisella ruuvimeisselillä, jollainen oli korjaajan pöydällä.

Lyödään leikiksi

Paras leikkipaikka on tasainen pihamaa. Leikissä tulee olla vähintään viisi osanottajaa.

Neljä leikkijää asettuu seisomaan KEILOIKSI jalat haara-asennossa. Seisovien keilojen välin tulee olla noin 1 metri.

Keiloista noin 7 metrin etäisyydelle piirretään parin metrin pituinen viiva, jonka taakse asettuu yksi leikkijöistä KEILAAJAKSI. Keilaajan pelivälineenä on tennispallo, jonka hän lähettää viivan takaa kierimään kohti keiloja. Hän yrittää saada pallon osumaan keilojen jalkoihin.

Keilaajalla on oikeus yhtä moneen heittoon kuin leikissä on keiloja.

Jokaisesta osumasta keilan jalkaan keilaaja saa yhden pisteen.

Pallon lähtiessä vierimään keilaajan kädestä maata pitkin, keilat saavat nostella jalkojaan maasta. Kuitenkin toisen jalan täytyy olla maassa silloin kun toinen on ilmassa. Keilat eivät saa hyppiä eivätkä liikkua paikaltaan. Jos jompikumpi ja-loista saa osuman, keila katsotaan kaadetuksi, ja hänen on siirryttävä sivuun.

Kun keilaaja on kierittänyt palloa kerran kutakin keilaa kohti, siirtyy hän vuorostaan keilaksi, ja seuraavana vuorossa oleva tulee keilaajaksi. Kun kaikki leikkijät ovat kerran olleet keilaajina, lasketaan kunkin saamat pisteet. Eniten pisteitä saanut on voittaja.



JIPPO

Toinen vuosikerta

TOIMITUS Eerikinkatu 5, 00100 Helsinki 10

Postiosoite Lokero 116, 00101 Helsinki 10

Puhelinvaihte 90-611044

Päätoimittaja Antti Mattila

Toimitussihteeri Synnöve Takala

Toimittaja Helena Rantala

Ulkoasu Jukka Nuutila

Valokuvaaja Fred Ohert

Toimituksen sihteerit

Kristiina Buss, Merja Ryhänen

Kustantaja Lehtimiehet Oy

Paino Helprint Oy, Helsinki

Jippo-osien valmistaja Karhumuovi Oy, Pori

TILAUKSET JA OSOITTEENMUUTOKSET

Puutarhakatu 16, 33210 Tampere 21

Puhelinvaihte 931-33 333

MARKKINOINTI Puutarhakatu 16, 33210

Tampere 21

Puhelinvaihte 931-33 333

Markkinointijohtaja Antti Aro

Lehdenmyynti

Levikkijohtaja Seppo Salovaara

Levikkipäällikkö Juhani Niemelä

(irtonumerot)

Markkinoinnin suunnittelu ja mainonta

Suunnittelupäällikkö Rauno Männistö

ILMOITUSMYNTI Eerikinkatu 3, 00100

Helsinki 10

Puhelinvaihte 90-611044

Myyntijohtaja Raimo Tuuri

Ilmoituspäällikkö Risto Ahokas

Ilmoitussihteeri Anja Sartokari

Jippo ilmestyy 24 kertaa vuodessa kunkin kuukauden alussa ja puolivälissä. Jippo ei vastaa tilaamatta lähetettyjen kirjoitusten ja kuvien säilyttämisestä eikä palauttamisesta. Jipossa julkaistujen kirjoitusten ja kuvien lainaaminen on kielletty. ISSN 0356-3375

JIPPO-MESTARIKERHON

SÄÄNNÖT

1. Kerhoon liitytään tilaamalla Jippo-lehti. 2. Jippo on jäsenelle 1 mk/lehti irtonumeroa edullisempi. 3. Mestari sitoutuu maksamaan jäsenyydestään 35,70 mk neljännesvuosittain. Laskutuskaudet ovat loka- joului, tammi-maalii, huhti-kesä ja heinä-syyskuu. 4. Lasku erääntyy laskutuskauden keskimäisenä kuukautena (marras, helmi, touko ja elokuu). 5. Ensimmäinen liittymisen jälkeinen maksu on tasauslasku, jossa huomioidaan ilmaisunumerot. 6. Liittymislahja on kaksi ensimmäistä Jippoa veloituksetta. 7. Jäsen voi luopua kerhosta koska tahansa, kuitenkin aina viimeistään 1 kk ennen seuraavan laskutuskauden alkua (1.6., 1.9., 1.12. ja 1.3. mennessä). 8. Mahdollisesta hinnankorotuksesta Jippo ilmoittaa edellisen laskutuksen yhteydessä eli 3 kk aikaisemmin.

Jeppe ja Kolli



Muutaman päivän kuluttua...

Vain sinä saatat periä
heimopäällikön Brasilian
viidakosta.

Etkö olisi voinut periä
jotakuta konttoripäällikköä!

Onhan
tämä suuri koke-
mus!

Suuria täällä
ovat käärmeet,
liaanit ja
hyönteiset.

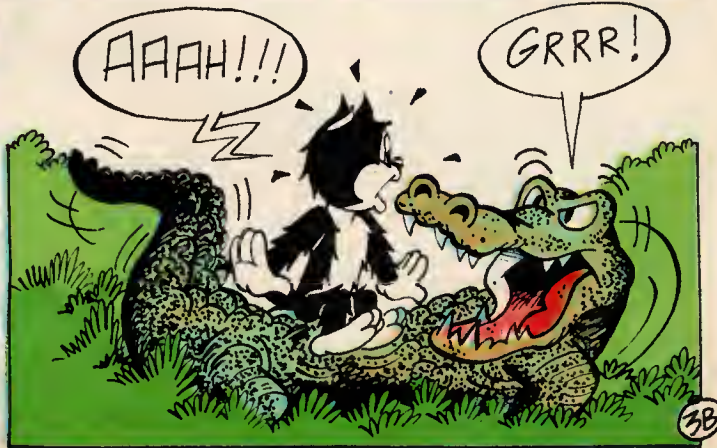
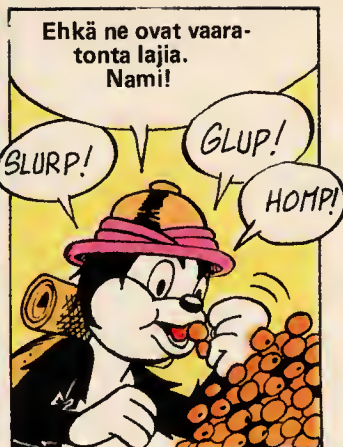
Olemme luonnon helmassa,
nauttikaamme siitä.

Kas, kauniita
marjoja.

Älkää syökö niitä!
Ne ovat vaarallisia!

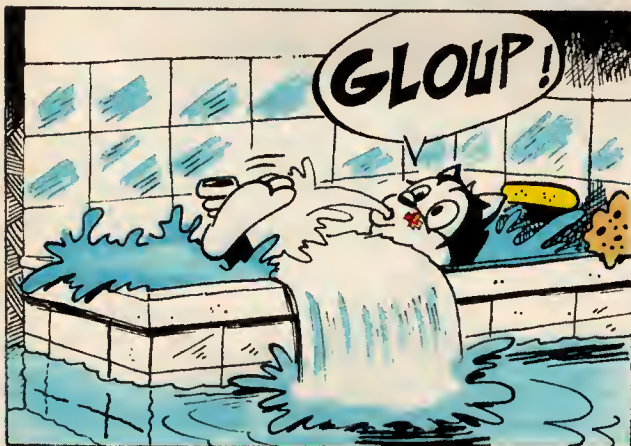
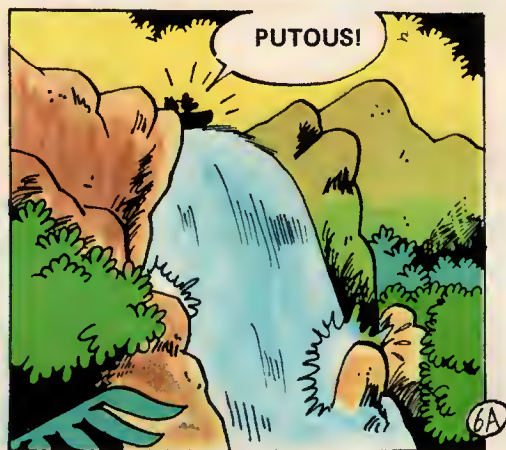
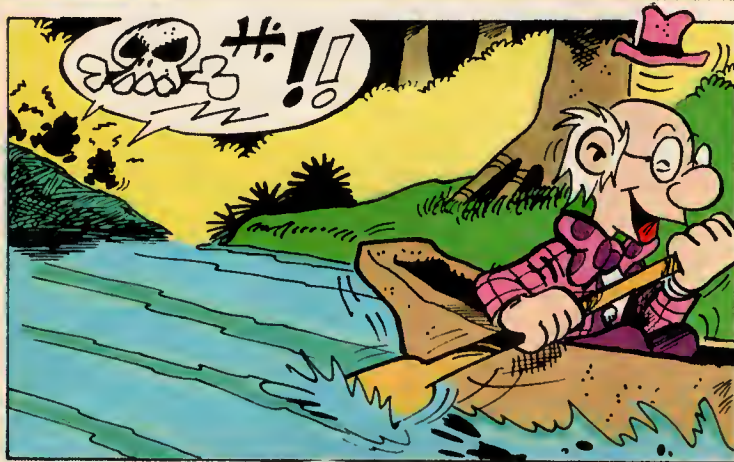
Ennen lähtöämme
tutkin monia kirjoja. Nuo ovat
myrkyllisiä!

GLOUP!...









URHO TULITUKKA



Nuori simpanssi katselee kiinnostuneena hurjaa taistelua, jossa vastakkain ovat puuma ja tulitukkainen mies.

GREEKK!
GREEKK!!

Miehen aseena on "pitkä kynsi". Se on Urhon norsunluinen veitsi, joka osuu pedon rintaan.



Puuma vaipuu käheästi koristen kuollessa maahan. Urhon voitonhuuto kaikuu viidakossa.





Urho huomaa apinan.

Tämä puuma ei enää hätyttele heimoasi, "nelikäsi". Kas, kiitätkö sinä minua!

GREEKK!!
GREEKK!!



Urho kutsuu simpansseja "nelikätisiksi" kuten kaikkia vikkeliä puissa kiipeileviä, apinoita.



Simpanssi kirkaisee iloisesti muutaman kerran ja häviää lehvästään.

Puissa kiipeilevät muistuttavat kahdella jalalla kulkevia.



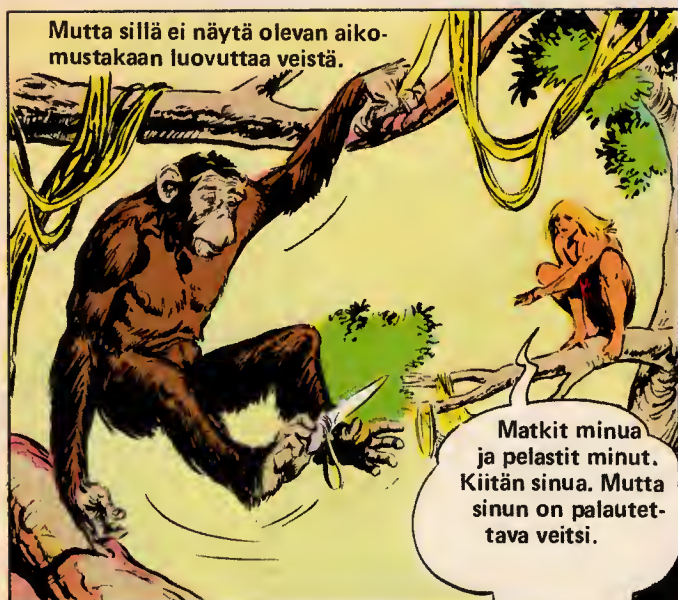
Ikävää, etteivät ne osaa puhua.

Lopen uupuneena pitkästä taistelusta Urho asettuu puun oksalle lepäämään.



Vaikka hän yleensä nukkuu kevyesti, hän ei kuule laanien kahinaa yläpuolellaan.





Mutta sillä ei näytä olevan aikomustakaan luovuttaa veistä.

Matkit minua ja pelastit minut. Kiitän sinua. Mutta sinun on palautettava veitsi.



Älä pakene. TULE TAKAISIN! Minulla ei ole neljää kättä käytettävissäni, en voi seurata sinua.



Lajilleen ominaisella hämmästyttävällä ketteryydellä simpanssi lentää puusta puuhun.

GREEK!
GODEKKK!



Kirahtaen vielä kerran Urholle se häviää lopullisesti vihreään valtakuntaansa.

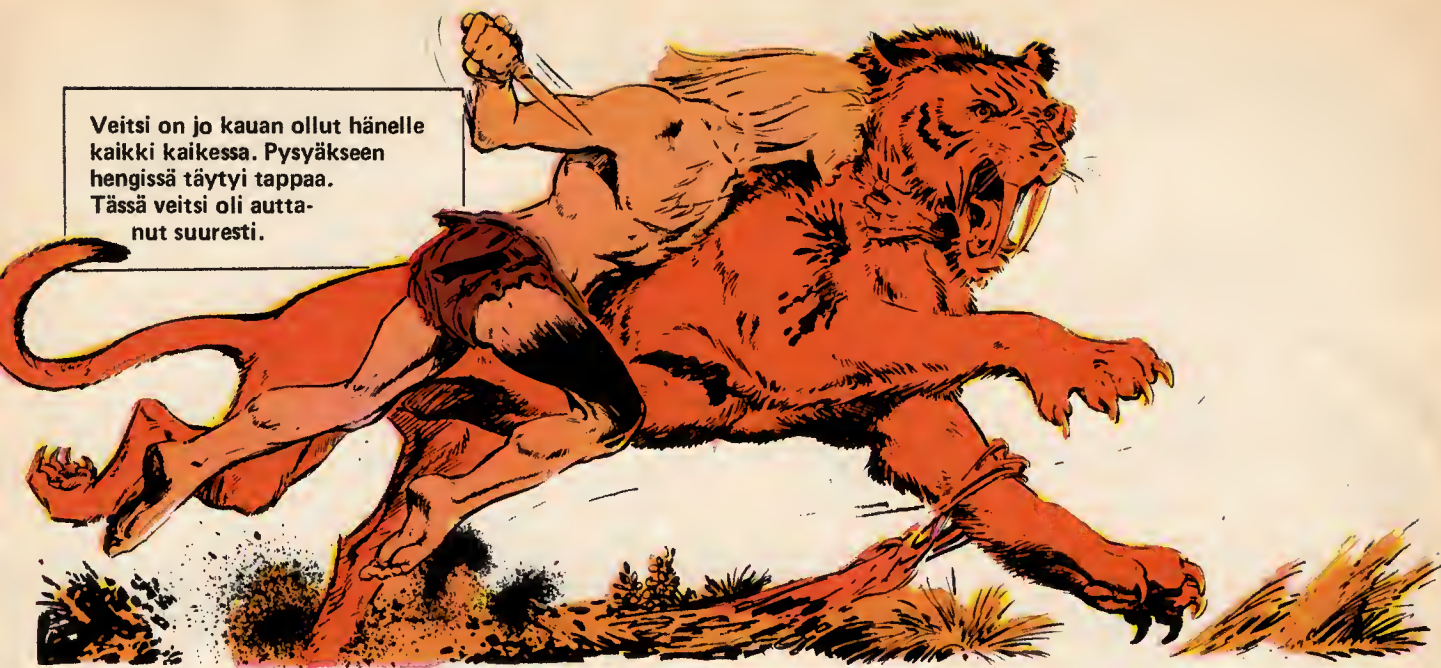
NELIKÄSI, TUO EI OLE TOVERILISTA!



Minulta menee monta kuukautta yhtä vahvan ja terävän veitsen hiomiseen.

Urho tuntee itsensä avuttomaksi.

Veitsi on jo kauan ollut hänelle kaikki kaikessa. Pysyäkseen hengissä täytyi tappaa. Tässä veitsi oli auttanut suuresti.



Minun on löydettävä nelikäsi.



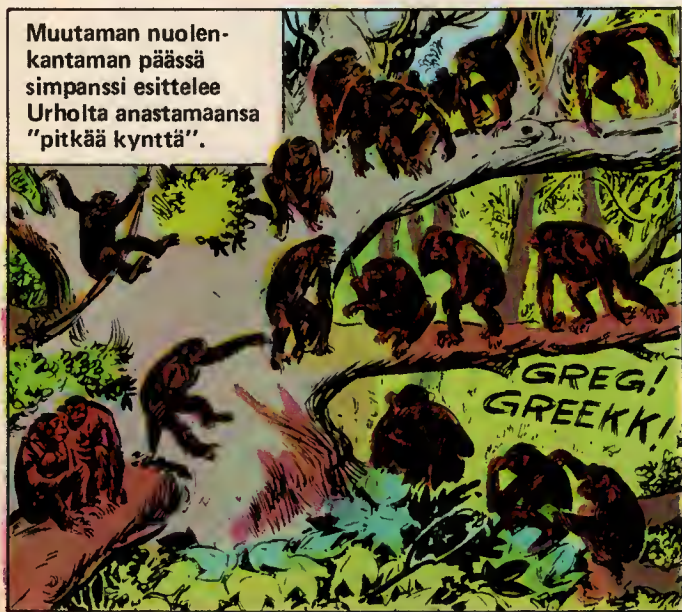
Valtavan korkean puun latvasta hän tarkastelee lehti-valtamerta.

Missä nelikäsi oli?



Puissa juoksentelevat elävät ryhmissä. Nelikäsi on varmaan vienyt veitsen lauman ihailtavaksi.

Muutaman nuolenkantaman päässä simpanssi esittelee Urholta anastamaansa "pitkää kynttä".



GREG!
GREEKKI!

Se matkii Urhon eleitä muun lauman ihmetellessä.



GRODEEKKK!!

GREEKKI!



Sillävälin...

Olisin jo löytänyt minkä tahansa muun eläimen. Mutta puissa juoksestelevat eivät jätä jälkiä itsestään.



Mistä nelikäden voisi löytää? Vihastuksissaan Urho aikoo jo jättää tämän lüanien ja lehtien oudon vihreän maan.

OOOH!



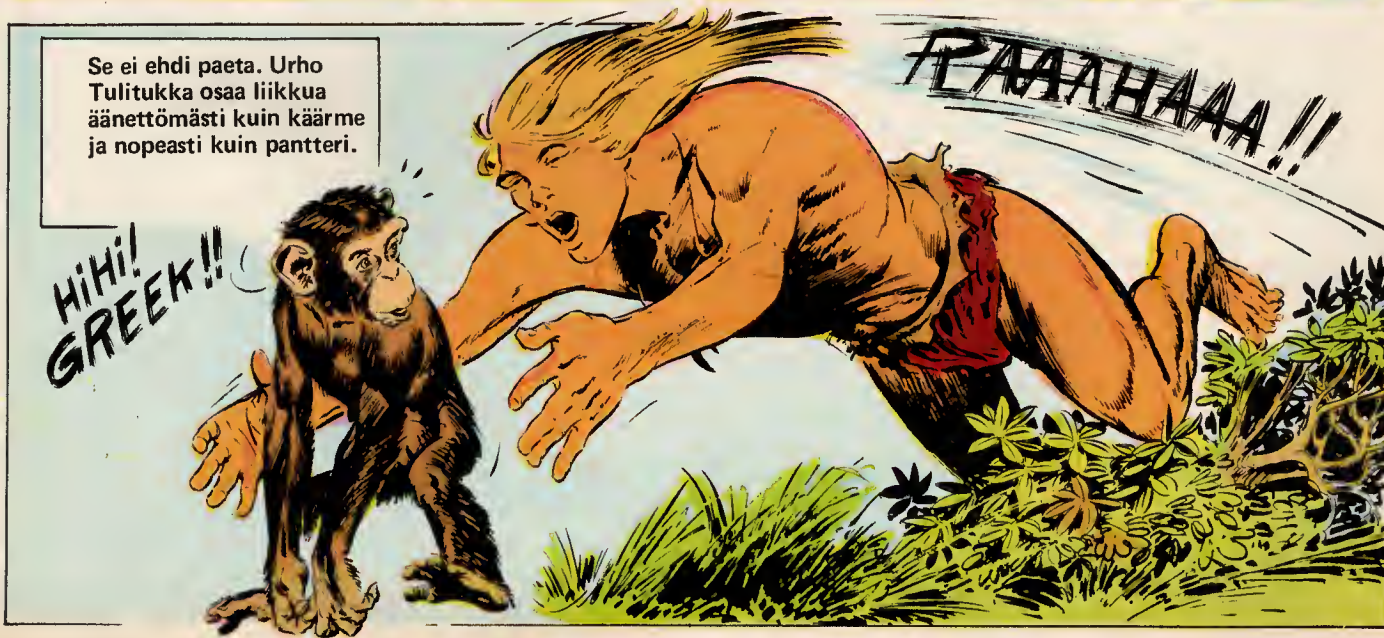
Nuori simpanssi kiusoiteli piikkisikaa.

Pieni nelikäsi vie minut laumansa luo!



Leikkiinsä täysin syventyneenä nuori apina ei huomaa, että sitä lähestytään.

GREEKK!!
GREEKK!!



Se ei ehdi paeta. Urho Tulitukka osaa liikkua äänettömästi kuin käärme ja nopeasti kuin pantteri.

Hihi!
GREEK!!

RAAHHAAA!!



Hetken kulluttua nuori apina on sidottu lujalla liaanilla.

Yön väistyttyä viet minut omiesi luo, pikku nelikäsi.



Tapansa mukaan Urho nukkuu oksanhaarassa. Hänen pieni vankinsa on sidottu puun juuriin.



Pikkusimpanssin kauhuhuudot herättävät hänet äkkiä unesta.



Suunnaton käärme lähestyy nuorta apinaa, joka ei pääse pakoon.

Se syö varmasti pikku nelikäden ellen puutu asiaan.



Pikku nelikäsi ei saa kuolla.

Karmivan sota-huutonsa ilmoille päästään Urho sukeltaa kohti käärmettä.

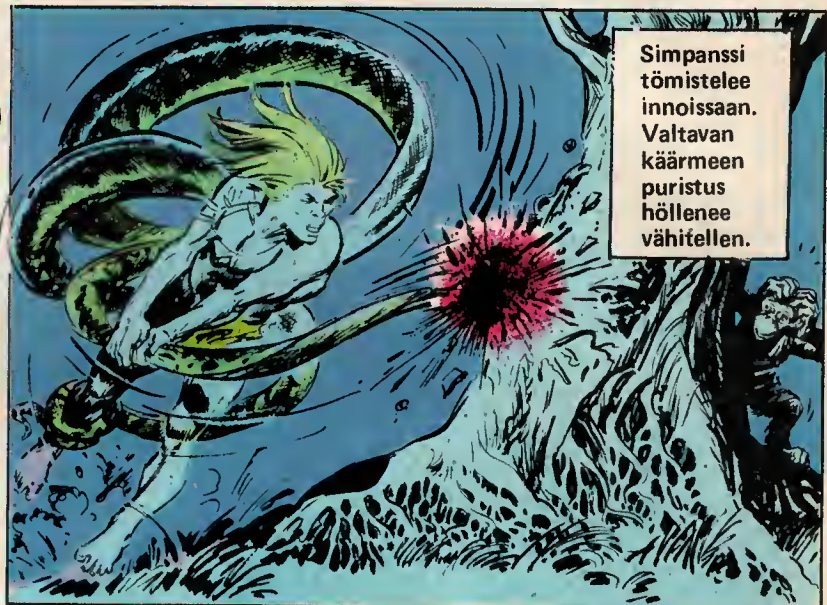


Tunnen vain
yhden tavan surmata
"korkean ruohon pi-
run", sen kallo
täytyy murs-
kata.

Urho pyöräyttää
käärmettä muuta-
man kerran. Sen
pää iskeytyy vii-
mein jysähtäen
puuhun.



Simpanssi
tömistelee
innoissaan.
Valtavan
käärmeen
puristus
höllenee
vähitellen.



Mitä nyt?
Haluatko
kiittää
minua!?

Nuori apina
naputtaa
Urhoa
olkapäälle.

GREEK!
GREEKK!



Nyt
ymmärrän!
Haluat viedä
minut omi-
esi
luo.



Pian päivä
valkenee. Urho
seuraa pientä
opastaan vaa-
rallisella
"oksatiellä".



Hän oli vapauttanut
simpanssin, joten se ei
yrittänytään paeta.
Se hyppeli oksalta oksalle.



Sitten Urho kuuli
lauman huutoja ja
näki puu-
hun kerääntyneitä
simpansseja.

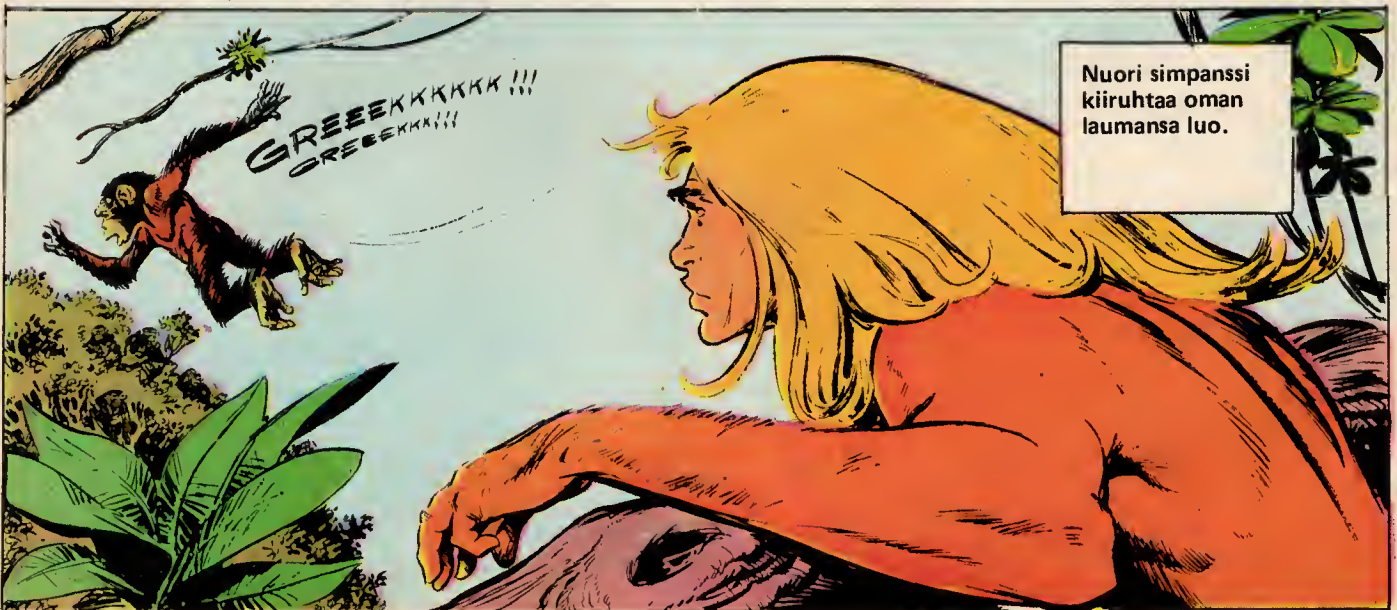
Missä se
varas
on?



... odottaen välillä
Urhoa ennen kuin
jatkoivat matkaa.



Nuori simpanssi
kiiruhtaa oman
laumansa luo.







Urho on vain huumautunut, ja hän tuntee karheit-ten sormien koskettele-
van häntä.



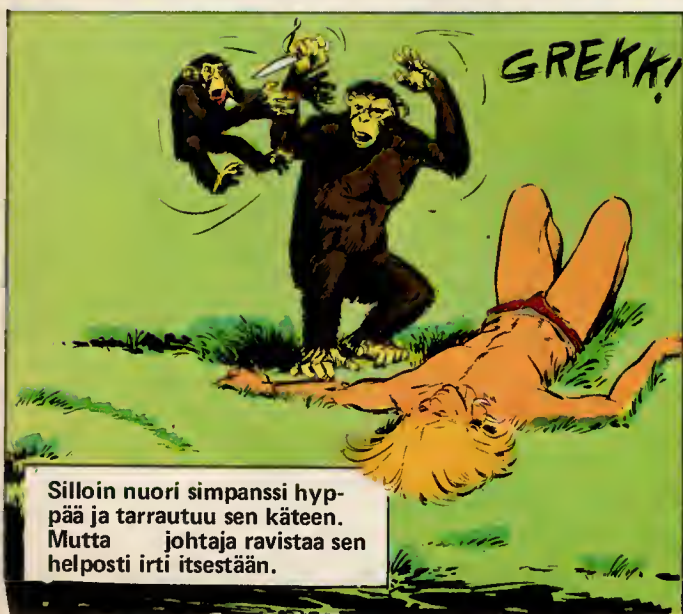
Mutta hän ei näe lauman johtajaa, joka on ottanut "pitkän kynnen" haltuunsa.

GREEKK!



Se aikoo juuri iskeä norsunluisen terän Urhon rintaan.

GREEEE



GREKK!

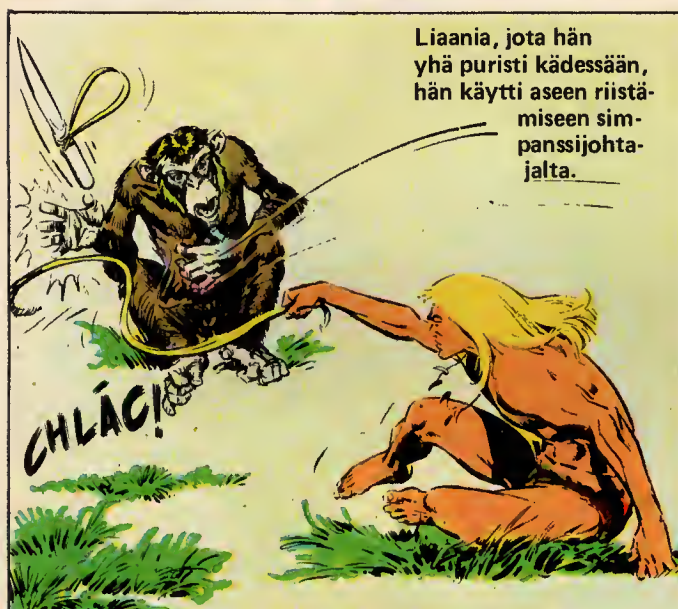
Silloin nuori simpanssi hyp-
pää ja tarrautuu sen käteen. Mutta johtaja ravistaa sen helposti irti itsestään.



Ja nostaa veit-
sen uudestaan
iskuun. Mutta
Urho on tullut
tajuuhinsa, hän
näkee norsunlui-
sen terän lähes-
tyvän.



Hän koukistaa jalkansa ja potkaisee voimakkaasti karvaista apinaa.



Liaania, jota hän yhä puristi kädessään, hän käytti aseensa riistämiseen simpanssihohtajalta.



Mutta Urho ei ehdi tavoittaa maahan pudonnutta veistä. Nelikäsi sai sen taas itselleen.



Ja livisti äkkiä tiehensä kallisarvoinen ja tavoiteltu "pitkä kynsi" mukanaan.



Apinat hyppelivät ja irviselivät lannistetun johtajansa ympärillä eivätkä osoittaneet mitään vihamielisyyden merkkejä Urhoa kohtaan, joka jo seurasi nelikättä.



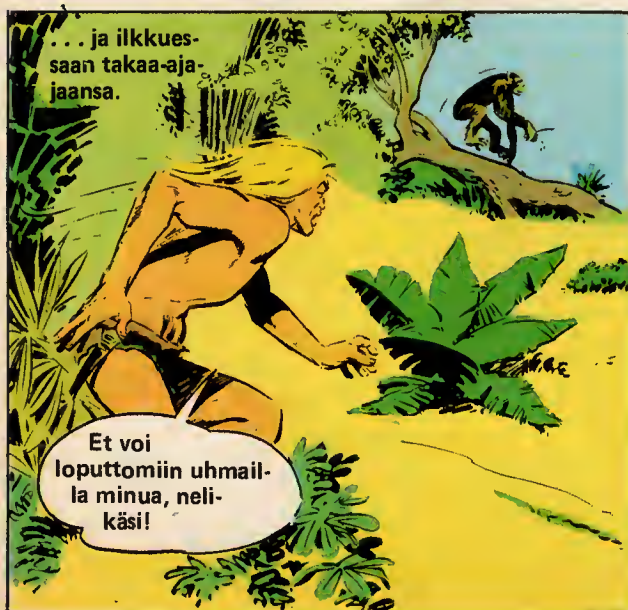
Saankohan
ikinä kiinni
sitä
simpanssia?



Sillä hetkellä
Urho Tulituk-
ka ei muista,
että hän itse oli
varastanut nor-
sunluisen ase-
en vihollisiltaan
Järven kansalta.



Nelikäsi tuntui olevan
pikemminkin leikkisä
kuin ilkeä istuskelles-
saan maassa . . .



. . . ja ilkkues-
saan takaa-aja-
jaansa.

Et voi
loputtomiin uhmail-
la minua, neli-
käsi!



Urhon syöksyessä
kohti apinaa se hävisi
ilmestyäkseen pian
taas hänen
taakseen.

Takaa-ajo varmaan huvitti
sitä, sillä usein
sen kirkuna muistutti
aivan ihmisaurua.



Koskapa
en saa sinua
kiinni,
teen sinulle
ansan.



Urho tiesi, etteivät
nämä puissa kiipei-
lijät voineet vastus-
taa joitain hedelmiä.

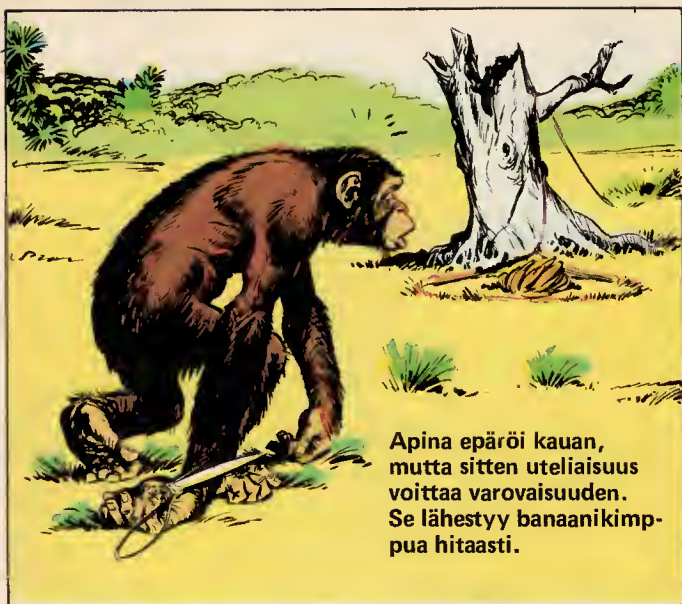


Hän laitto niitä kuolleen
puun juurelle, mutta
teki lisäksi muitakin.



Se askarrutti kovasti
simpanssia, joka tark-
kaili häntä korkealta
oksistosta.





Apina epäröi kauan,
mutta sitten uteliaisuus
voittaa varovaisuuden.
Se lähestyy banaanikimp-
pua hitaasti.



Olen
pyydystänyt mo-
niakin eläimiä, mutta
en koskaan puissa
kiipijöitä.

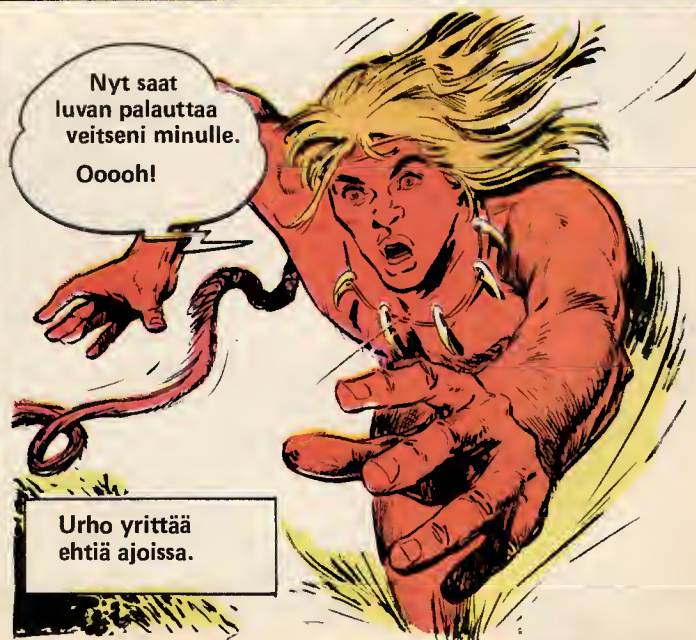


Urho nauraa
tyytyväisenä, kun
nelikäsi yrittää
tarttua hedel-
miin. Hän ve-
tää nopeasti
pitkästä liianista.



Ja ansaan jäänyt apina
huomaa äkkiä roikkuvasa
ilmassa.

Sainhan
sinut kiinni,
nelikäsi!



Nyt saat
luvan palauttaa
veitseni minulle.
Oooh!

Urho yrittää
ehtii ajoissa.

Mutta vihainen
apina sujauttaa
"pitkän kynnen"
valtavassa rungos-
sa olevaan koloon.



Olitpa hölmö.
Nyt emme kum-
pikaan voi saada
veistä!



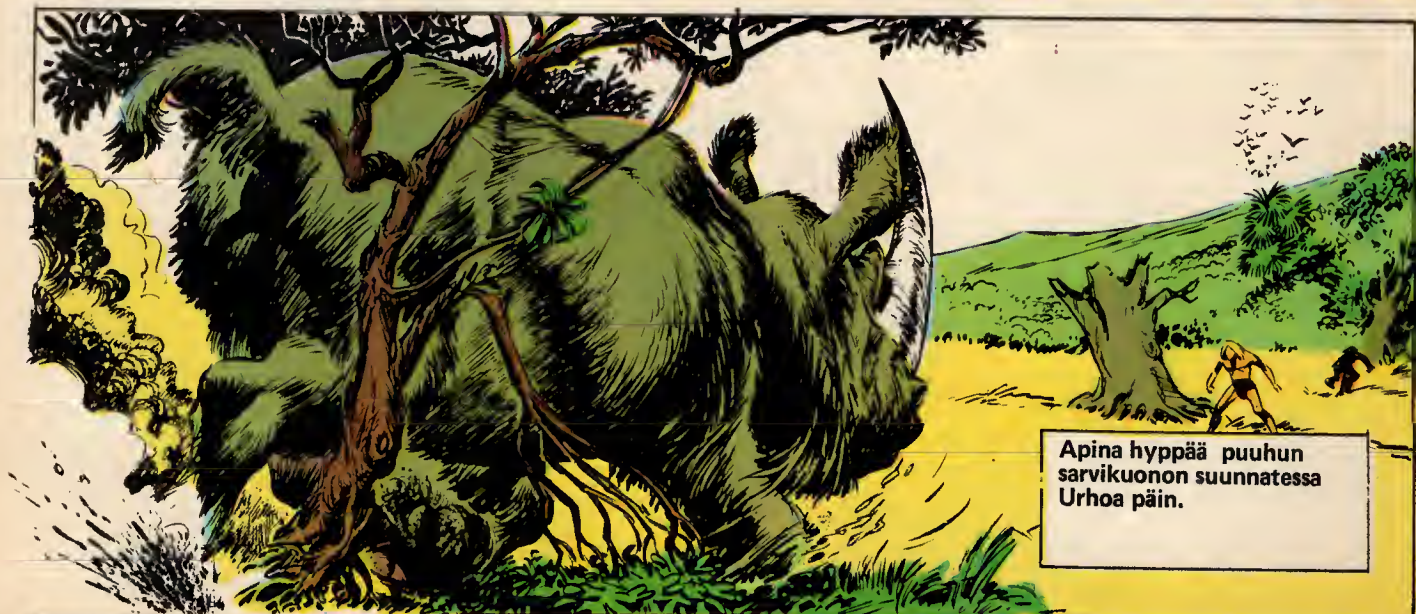
Koko puu täytyisi
saada juuriltaan, jot-
ta veitsi löytyisi.

MENE!
Palaa
puiden kansan luo.
Olet liian tyhmä,
jotta sinua voisi
rangaista teos-
tasi.



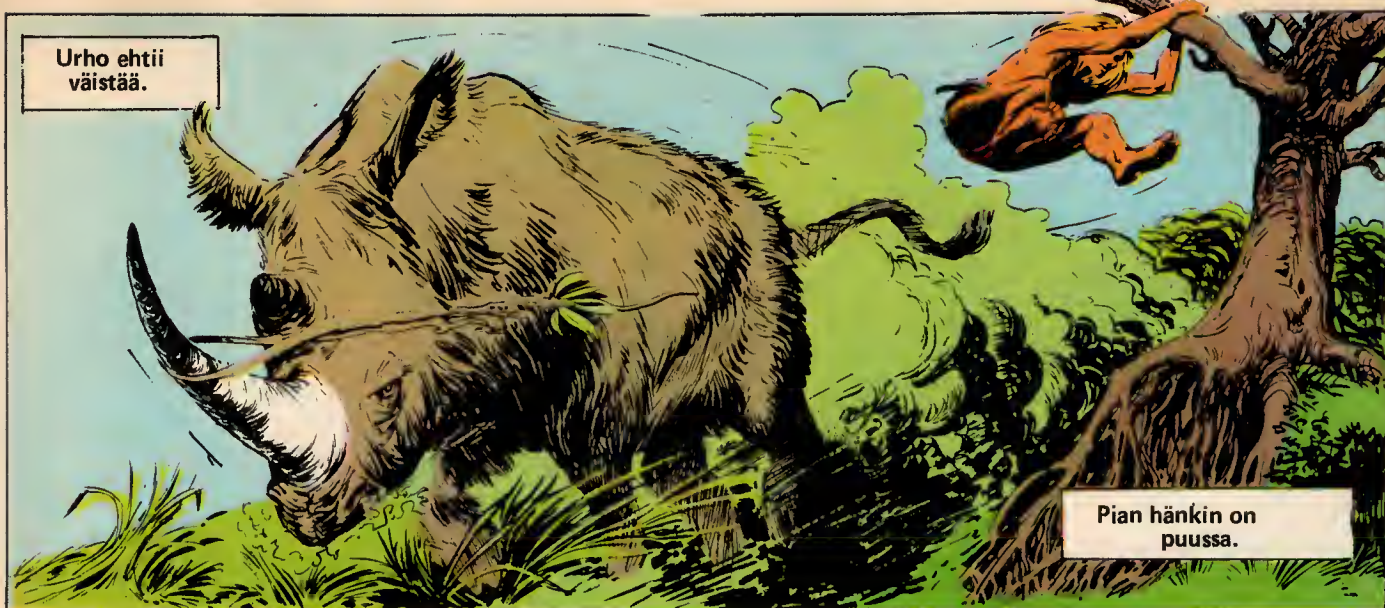
NYT MI-
NULLA ON
MUUTAKIN TE-
KEMISTÄ!

Valtavan suuri
sarvekas eläin on
tömistämässä
häntä kohti.



Apina hyppää puuhun
sarvikuonon suunnatessa
Urhoa päin.

Urho ehtii väistää.



Pian hänkin on puussa.

GREEEEKKI!

Taidat lo-
pultakin olla
puolellani, nelikäsi.
Jos et olisi ollut niin
ajattelematon, voisin
nyt puolustautua.



OOOH!

?!

Äkkiä Urhon
kasvot kirkastu-
vat. Apinan tyr-
mistykseksi hän
hyppää takaisin
maahan.



Hän ärsyttää sarvikuonoa
uuteen hyökkäykseen.

En pelkää
sinua, anna tulla
vain!



Valtava eläin
kääntyy
huomatessaan
Urhon.



Äkkikäännöksiä
tekemällä Urho
olisi helposti
karistanut
kömpelön
eläimen
kannoiltaan.



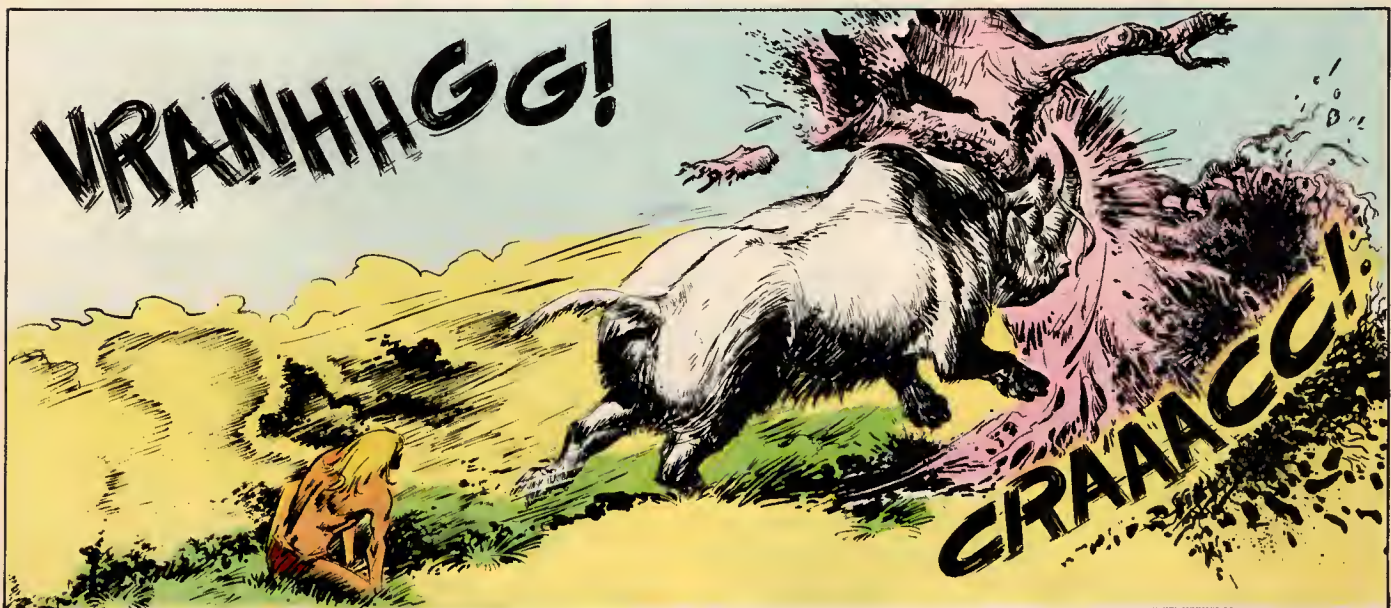
Mutta hän
juoksee suoraan
sen edessä.
Sarvekas jätti-
läinen alkaa
tavoittaa
häntä.



Urho juoksee
kohti kuollutta
puuta ikään
kuin etsiäkseen
suojaa.



Mutta hän heittäytyikin
syrjään. Sarvikuono
jatkaa täyttä vauhtia
suoraan puuta päin!



Urhon voitonhuuto sekoittuu pirstoutuvan puun rytinään.



Kolon pohjalle pudonnut veitsi tulee esiin. Urho syöksyy tavoittamaan sitä.



Nelikäsi pysyttelee äänettömänä turvapaikassaan. Se seuraapahtumaa hölmistyneen näköisenä.

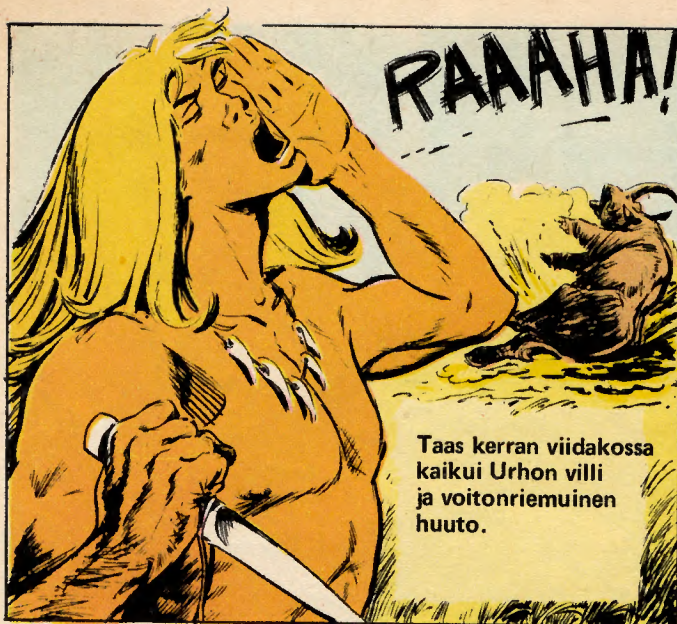


"Pystyssä kulkeva" oli loikannut sarvikuonon niskaan ja iski sitä kerran toisensa jälkeen.



Urho pudottautuu hirtittävän ratsunsa selästä. Jättimäinen sarvikuono pääsee aukeaman laitaan ja romahtaa maahan.





Taas kerran viidakossa
kaikui Urhon villi
ja voitonriemuinen
huuto.



Enää et
pääse varas-
tamaan veistäni,
nelikäsi.

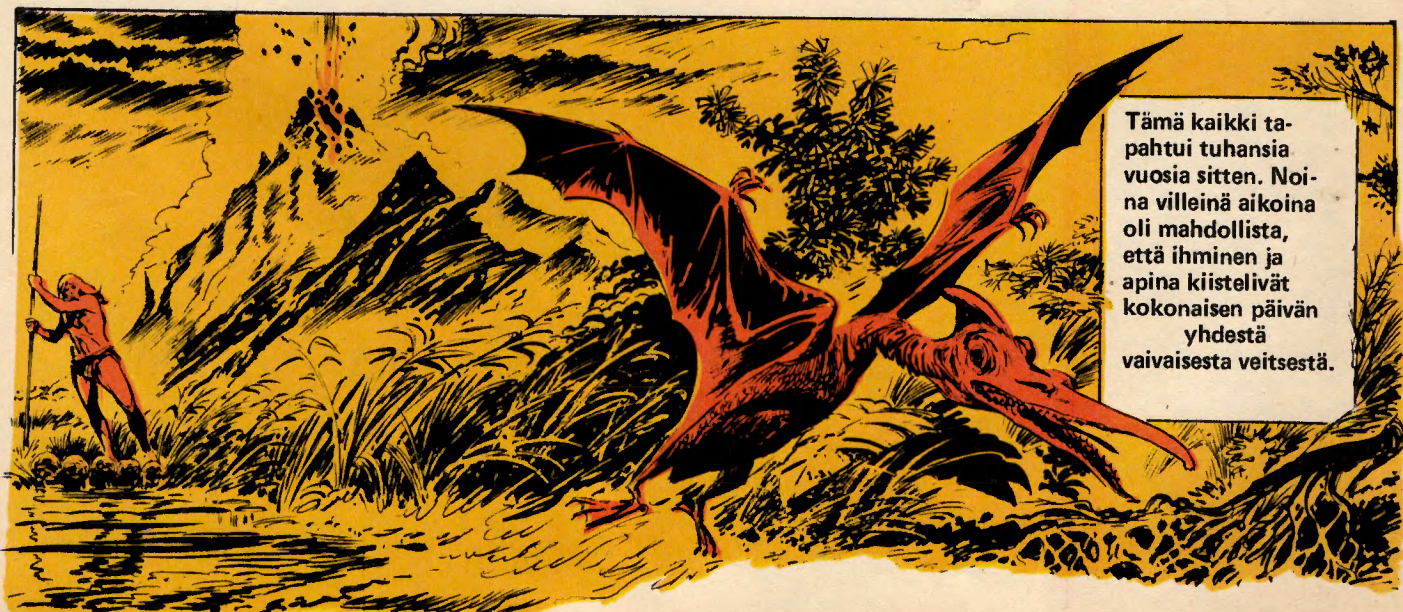
Apina katselee, kun
Urho laittaa "pitkän
kynnen" tuppeen.



Simpanssia tietysti
harmitti joutuessaan
luopumaan ihmeel-
lisestä aseestaan,
mutta sitä ei houku-
tellut ajatus vastus-
taa tuota kaiken tie-
tävää ja osaavaa olentoa.



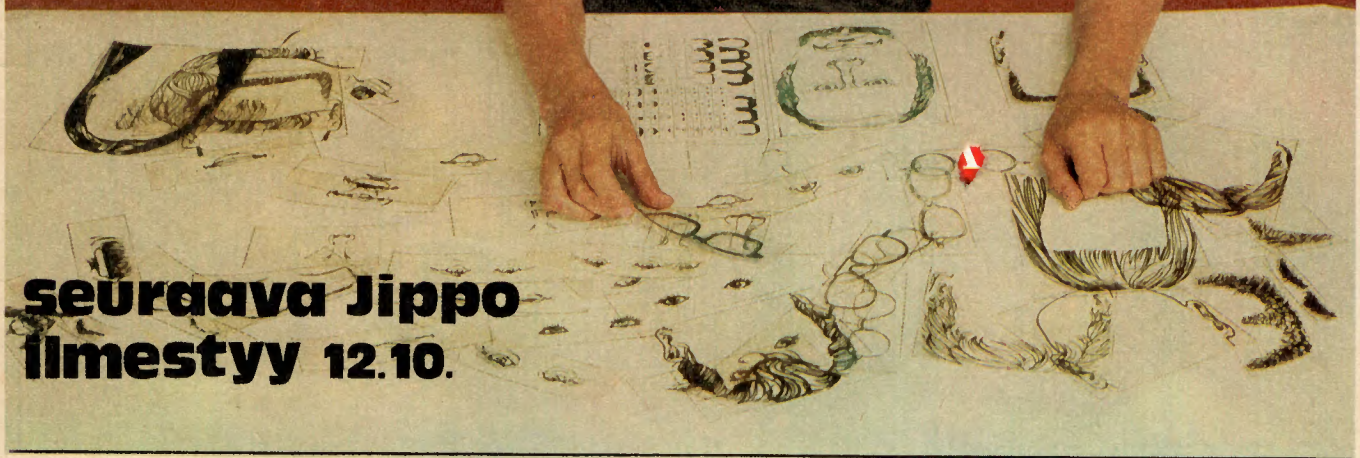
Hyvästi,
nelikäsi! Palaa pian
puiden kansan
pariin. Minä lähdän
etsimään pystyssä
kulkuvia
ystäviä.



Tämä kaikki ta-
pahtui tuhansia
vuosia sitten. Noi-
na vilheinä aikoina
oli mahdollista,
että ihminen ja
apina kiistelivät
kokonaisen päivän
yhdestä
vaivaisesta voitosta.

seuraava Jippo

**SALAPOLIISI-
KOULUN
LOPPUKURSSI**



**seuraava Jippo
ilmestyy 12.10.**

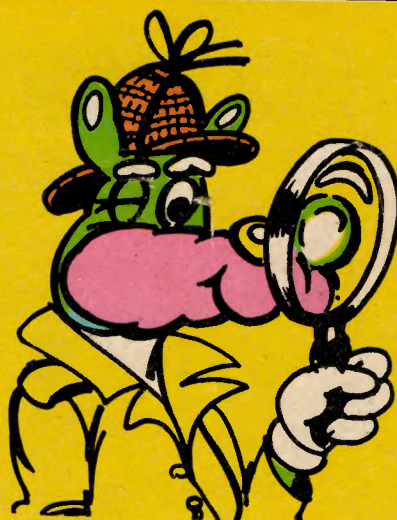
jippona dekkarin tärkeä apuväline,

TUNNISTAMISTAU

jolla hetkessä hahmottelet varjostamasi henkilön piirteet

Jippo ilmestyy joka toinen torstai ja joka kerta siinä on uusi jippo!

NO 19/78



Jipon salapoliisi- sarjan 2.osa

Konna oli täällä!
Mutta kuka hän oli –
uusi jippo sen paljastaa!



Sormenjälkijauheet

Sormenjälki on monesti toimittanut konnan käpälälautaan. Ala sinäkin etsiä sormenjälkiä. Välineet ja opit saat tästä Jiposta. Lisäksi:

- ★ Jipon salapoliisikoulun kakkoskurssilla kerrotaan lisää sormenjäljistä ja niiden talteenotosta. Kerää jipposi avulla oma sormenjälkikortisto kaikista kavereistasi.
- ★ "Ole eläinten ystävä" kehottaa tämän numeron tietojippo.
- ★ Jippeleissä on monta pähkinää purtavaksi. Paikoillanne, valmiina, HEP: seurapelissä pistetään juoksuksi.
- ★ Lue miten näppärästi Jippojengi selviytyy lentokone-kaappauksesta.